Kappa magazine

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno X
NUMERO 107 - MAGGIO 2001

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Andrea Accardi, Monica Carpino, Sara Colaone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio che però li vincola indissolubilmente l'uno all'altra. La convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e da decine di creature divine e demoniache! Ma ora è Megumi, la sorella di Keiichi, a dover risolvere un mistero... e sfidare un misterioso motociclista fantasma!

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma questi ultimi non svelano agli umani i segreti della loro tecnologia antigravitazionale. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** e la sensuale androide **Isaka Minagata**. Il Ministro degli esteri fardiano **Sheska** assume il grado militare di generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: il vecchio Hosuke convince il figlio a pilotare il robot **Exaxxion**, e gli alieni scoprono di essere impotenti contro quella che in realtà è una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa nell'antichità. Per salvare la compagna di classe **Akane Hino**, Hoichi la raccoglie a bordo assieme ai genitori e inizia a condurre la guerra di testa sua. Intanto il golpe di Sheska culmina nel furto del Dagnof 1, un robot fardiano dotato di XXX Unit, con cui riesce a catturare l'Exaxxion. Hoichi è così costretto a uscire dal robot pur di liberarlo...

KAMIKAZE - Anticamente il mondo era governato da **utsuho** il cielo, **hani** la terra, **kaze** il vento, **ho** il fuoco e **mizu** l'acqua, ma l'evoluzione costrinse gli Uomini della Terra a spargersi nel mondo, dando origine, cinquemila anni fa, a cinque differenti **tribù kegainotami**. Ognuna era dotata di capacità elementali, ma lo sviluppo della civiltà le rese sempre più blande, rendendo i kegainotami gli attuali esseri umani. Poi, nell'anno Mille, apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni partoriti dal caos. Cinque **Matsurowanu Kegainotami**, discendenti dall'antica stirpe dotata dei poteri elementali, imprigionarono le Ottantotto Belve in un'altra dimensione. Prima di essere scacciati, però, i demoni imposero ai discendenti dei popoli del Cielo, del Fuoco e del Vento di operare per la distruzione dei sigilli, e di combattere contro le genti della Terra e dell'Acqua, rimasti liberi dal loro controllo. I sigilli erano cinque Torii, portali sacri, ognuno dei quali custodito da una tribù, che potevano essere spezzati solo se bagnati dal sangue del proprio popolo. **Higa**, il Signore del Fuoco, rapisce **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua, e la porta al cospetto dell'ambigua **Kaede**. Ora solo **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra, può impedire che il avvenga il peggio, accompagnato dalla giornalista **Keiko Mase**, la piccola **Beniguma** e il cane **Lancelot**. Tornato al paese della Tribù della Terra per ottenere consiglio e aiuto, Kamuro è costretto dai nemici a spezzare il Torii della Terra. Le Ottantotto Belve risorgono, ma attaccano indistintamente chiunque. Kamuro propone una tregua agli avversari, per chiedere al vecchio **Daidara** di ritemprare la spada **Kamikaze**, unica speranza contro i mostri, che allo stato attuale riesce solo a ferirli. Per far recuperare energia alla spada, Kamuro dovrà però uccidere il vecchio, suo predecessore e nonno...

NARUTARU - Durante le vacanze estive **Shiina** trova un essere che tiene con sé e battezza **Hoshimaru**. Una creatura volante attacca l'aereo che riporta Shiina a casa, e solo i poteri di Hoshimaru riescono a risolvere la situazione, benché due passeggeri spariscano nel nulla. Rientrata a casa, Shiina fa amicizia con **Akira Sakura** e con il suo En Soph - molto simile a Hoshimaru - collegati mentalmente. Indagando sui frequenti incidenti aerei, le due incontrano **Tomonori Komori**, in possesso di un terzo essere simile ai loro (che definisce 'cucciolo di drago'), convinto di poter plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru lo elimina e così, alcuni giorni dopo, **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a indagare sulla sua scomparsa. Contemporaneamente le autorità istituiscono un comitato tecnico-militare per indagare sulle apparizioni che costellano i cieli internazionali. Il dispotico **Tatsumi Miyako** ne ha il comando, mentre la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, conduce ricerche sulla natura degli UFO. Qualche tempo dopo, una creatura alata abbatte i caccia del padre di Shiina e di un collega: il primo si salva, il secondo muore. Mentre le autorità depistano i media incolpando la compagnia aerea, **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** incontrano Akira e Shiina, che li riconosce come i due giovani passeggeri spariti misteriosamente dall'aereo. Cercando Komori, la polizia pedina Akira, ma **Sudo Naozumi** riesce a liberarla dagli inseguitori. Quando Miyako permette ai mass media di diffondere immagini degli UFO, il cucciolo di drago di Satomi rapisce Akira, ma Shiina riesce a rintracciarla grazie a En Soph. Ma Satomi, Bungo e Sudo stanno preparandosi a sferrare un attacco all'esercito, e fa la sua apparizione la stranissima **Mamiko Kuri**...

AITEN MYOO - **Kotono Mitsuyoshi** è una quindicenne ingenua, sempre pronta a concedere la propria fiducia a chiunque. **Aiten Myoo**, invece, viene dal Mondo dei Lapislazzuli Puri con l'intento di proteggere la gente, anche se per farlo pare che debba colpirli con il suo **Sonaglio Pentaforcato**, per farli pentire e impedire che precipitino all'Inferno. Kotono, preoccupata per questa dannosissima pratica, si offre di aiutare Aiten nella sua missione: lui leggerà nel cuore di chi ha perso la via, lei cercherà di convincerli a comportarsi bene per evitare le amare conseguenze. La demone **Gokuenten Myoo** sconsiglia alla ragazzina di agire in quel modo prima di finire nei guai, ma Kotono non demorde, e purtroppo finisce nelle grinfie di uno stupratore. Aiten la salva, ma l'esperienza cambia i sentimenti della ragazzina...

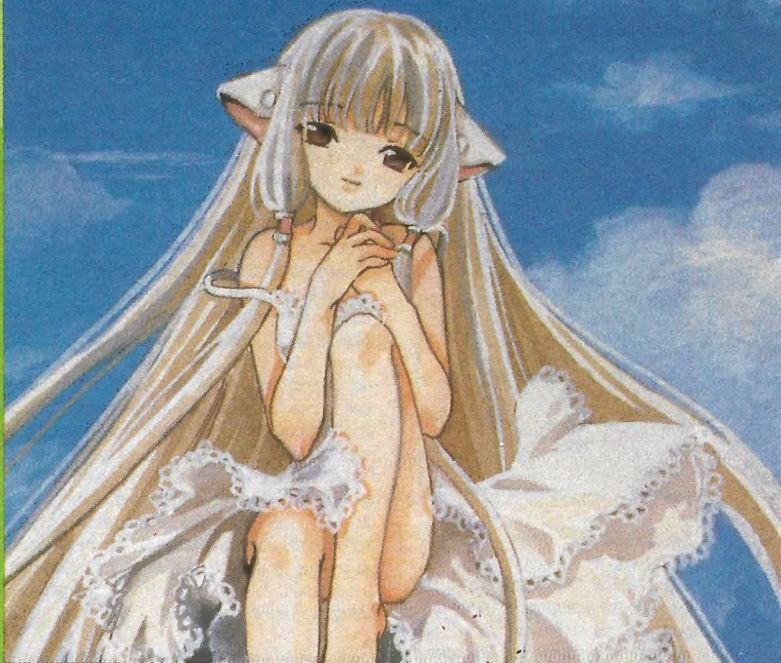
sommario

+ EDITORIALE 1
+ PAPER VOX 2
+ PIXEL VOX 3
+ RUBRIKAPPA 4
+ NEWSLETTER 4
+ RUBRIKEIKO 6
+ TOP OF THE WEB 6
+ A VOLTE RITORNANO
Daltanious
di Andrea Costanzo 8
+ BOYS IN LOVE
La via dei ragazzi
di Andrea Renzoni 10
+ CHE MERAVIGLIA!
Sotto questo sole
di Hiroshi Yamazaki 15
+ RYUGETSUSHO IV
Belve (Parte prima)
di Ryoichi Ikegami 23
+ AITEN MYOO
Il significato di salvezza
di Ryusuke Mita 73
+ OH, MIA DEA!
Chi sei tu?
di Kosuke Fujishima 99
+ PUNTO A KAPPA
a cura dei Kappa boys 126
+ KAMIKAZE
Il desiderio
di Satoshi Shiki 127
+ EXAXXION
Battle mode
di Kenichi Sonoda 153
+ NARUTARU
Oggetti volanti
di Mohiro Kito 168
+ LONDON SUSHI
di Otto Gabos 255

Immagine di copertina:

Box 'Files':

Box laterali manga:

Qui a fianco:

VA' DOVE TI PORTA IL KAPPA

L'immagine che vedete qui sopra rappresenta Chii, la protagonista di **Chobits**, il nuovo manga delle Clamp che dal prossimo mese potrete leggere sulle pagine di **Kappa Magazine**. Lo farete in quasi-contemporanea col Giappone, per l'ennesima volta, poiché - come ormai sapete - la vostra rivista preferita ha proprio questa particolarità: non vi fa attendere troppo per leggere i manga più nuovi e interessanti che vengono pubblicati oggi nel Paese del Sol Levante. Oltre a questo, proprio perché si tratta di una rivista, ha la possibilità di presentare le storie brevi e autoconclusive che i più grandi autori realizzano per i mensili nipponici; storie che altrimenti sarebbe del tutto *impossibile* leggere in Occidente, poiché le loro dimensioni non consentono la pubblicazione in volumi o albi monografici (date un'occhiata a pagina 2 per scoprire le novità future). Una rivista, come al solito, è anche centro di aggregazione e confronto fra i lettori, i redattori e gli editori, una 'piazza portatile' fatta di carta e inchiostro all'interno della quale è possibile passeggiare, fermarsi a guardare le vetrine, progettare acquisti, ottenere informazioni o incontrare altri appassionati. Il perché di questa Sviolinata alla Rivista l'avrete già immaginato, dato che state leggendo queste righe: è aumentato il prezzo. Potremmo stare qui a congetturare su diecimila motivi, ma quello principale è - come al solito - l'equipararsi alle spese che realizzare un mensile di questo genere comporta. Come avrete notato, anche gli albi monografici (nostri e di altri editori) hanno dovuto fare lo stesso, per cui non dovrebbero esserci dubbi riguardo al fatto che nessuno sta cercando di fare il furbo. Sicuramente, però, vi avrà fatto un certo effetto l'importo *complessivo* dell'aumento, ovvero duemila lire. Ma anche questo ha una giustificazione: **Kappa Magazine** non ha *mai* cambiato il suo prezzo dal lontano dicembre del 1995. All'epoca, passò da cinque a seimila lire, ed è la stessa quantità di denaro che fino a due mesi fa avete sborsato per le uscite 'standard' della rivista (quelle a 128 pagine, insomma). Sei anni non sono pochi. Soprattutto se contate che nel frattempo è partita anche la versione **Plus**, che con grande discrezione ha offerto il *doppio* (256 pagine) ma *senza* raddoppiare il prezzo. Obiettivamente, così com'è ora, **Kappa Magazine** dovrebbe costare 12.000 lire, ma ci sembrava veramente un'esagerazione portare il prezzo a quel livello, quindi abbiamo deciso di continuare a farci del male e a mantenerla a portata di portafoglio. Questa è l'*unica* rivista nel suo genere (e, se ci pensate, una delle poche riviste a fumetti nelle edicole italiane) che ha resistito a urti e terremoti editoriali per la bellezza di oltre cento numeri, e se questo è stato possibile lo si è dovuto anche e soprattutto a voi che l'avete sostenuta per tutto questo tempo, che l'avete consigliata agli amici, che l'avete 'coltivata' insieme a noi facendo sentire la vostra voce sia per il plauso, sia per le critiche.

Nonostante tutto, però, ogni tanto siamo un po' vittime del dubbio e dell'incertezza. Andrà bene quello che stiamo facendo? Le scelte che noi operiamo sono ancora in linea con il gusto dei nostri lettori? Domande che, badate bene, non stanno a significare che abbiamo intenzione di stravolgere la rivista in base a sondaggi di mercato: noi ci troviamo bene così, e vorremmo semplicemente sapere se il silenzio epistolare (ultimamente tutti gli editori lamentano mancanza di lettere da parte del pubblico) significa che va tutto bene così, oppure che i nostri sforzi mensili sono diventati obsoleti con l'andare del tempo. Insomma, a parte i motivi citati all'inizio dell'editoriale, secondo voi ha ancora senso fare una rivista d'informazione sul fumetto e l'animazione giapponese? Ormai internet può fornire qualsiasi informazione in tempo reale, mentre noi siamo costretti ad aspettare almeno un mese prima di arrivare nelle edicole. Forse il passaparola telematico è diventato più utile nello scambio d'informazioni sulle nuove uscite, e magari stiamo facendo la figura di quelli che non si arrendono all'evidenza e continuano a viaggiare in carrozza quando l'automobile è già a disposizione di tutti. Hanno ancora senso le nostre crociate anticensura? C'è ancora bisogno di 'proteggere' le produzioni nipponiche dai pregiudizi, ora che manga e anime sono diventati più che una moda? Davvero su queste pagine si può parlare *solo ed esclusivamente* d'animazione giapponese, senza guardare al materiale interessante che in questo momento sta offrendo anche tutto il resto del mondo? Continuando su questa linea, non ci infileremo da soli in un ghetto dal quale non usciremo mai più? Noi abbiamo voglia di continuare a divertirci nel realizzare questa rivista, poiché nel momento in cui dovesse diventare un lavoro 'a catena di montaggio' non avrebbe più senso né per noi, né (immaginiamo) per voi. Vorremmo fare una verifica, per cui ci interesserebbe davvero molto leggere la vostra opinione in merito. Nel frattempo, meditate. Noi lo stiamo facendo da mesi.

Kappa boys

Kazuma Kodaka
KIZUNA # 1
Kappa Edizioni, 192 pagine, lire 16.000

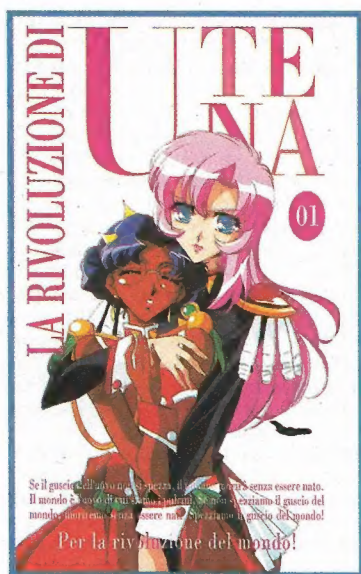
Il significato di shonen ai (dove 'shonen' sta per 'ragazzi', e 'ai' per 'amore') è ormai noto nel nostro paese, e la fama di Kazuma Kodaka ha raggiunto anche il grande pubblico italiano, grazie soprattutto a Internet, agli importatori di materiale originale, e a un paio di OAV prodotti dalla Daiei, raccolti da qualche tempo in un'unica cassetta da Yamato Video. In Giappone un numero davvero incredibile di ragazze è rimasta sedotta da **Kizuna** – in Giappone le storie a sfondo omosessuale si rivolgono principalmente proprio al pubblico femminile –, e lo stesso fenomeno sta esplodendo anche in Occidente. Ecco quindi una bella collana bimestrale di 'shonen ai', scelta e diretta dai Kappa boys! La storia di **Kizuna**? Al liceo era una leggenda del Kendo, e il suo sogno era quello di diventare il più grande campione del Giappone, ma la carriera di Ranmaru Samejima è stata minata da un incidente automobilistico, che ha posto fine alle sue speranze. Gli è comunque vicino Kei Enjoji, il cui senso di colpa lo rende particolarmente attento alle esigenze dell'amico: Ranmaru è infatti in quelle condizioni proprio per averlo salvato durante l'incidente. Il sentimento che li unisce cresce di giorno in giorno, e i due iniziano a convivere e ad amarsi. Il triangolo sentimentale esplode con l'arrivo di Kei Sagano, fratellastro di Enjoji, che tenta di sedurre Ranmaru dopo averlo salvato da un losco affare...
Un appuntamento bimestrale per un'edizione attesissima, disponibile da inizio giugno in tutte le librerie, nelle fumetterie e naturalmente per corrispondenza (info@hunter.it). E in appendice al manga, una ricca sezione di recensioni e segnalazioni su cinema, narrativa, fumetti e telefilm a tematica gay! **MDG**

Fuguru Makan Raihooki © Kei Tome/Kodansha

AAVV
MONDO NAIF # 12
Kappa Edizioni, 96 pagine, lire 12.000

Ritorna Keiko Ichiguchi dopo il clamoroso successo del suo ultimo **Blue**, e ci racconta le nuove avventure di Momoko in un episodio di **Peach!** dal sapore corale.
Tutti i personaggi della casa conquistano infatti un proprio ruolo da protagonista, e le trame si infittiscono. Ultimo appuntamento con **Lillian Browne**, che finalmente si trova faccia a faccia con Holden, e un appuntamento speciale con i protagonisti di **London Sushi**. E in più Joe Berlinger rinnega **Blair Witch 2**, De Giovanni e Accardi svelano in anteprima la loro serie 'americana' e l'argentino Trillo firma un fumetto inedito e quotidiano.

paperView
SPECIAL

Finalmente il corso tutto-**Plus** di **Kappa Magazine** è ufficiale, e dopo una stagione di prova possiamo dirci soddisfatti dell'esperimento, almeno dal punto di vista di ciò che la rivista è in grado di contenere. Episodi più lunghi (fondamentali per storie come **Narutaru** e **Office Rei**), minisaghe a puntate (**Ryugetsusho**) o storie autoconclusive che occupano ogni volta dalle cinquanta alle sessanta pagine. Ma cosa ci riserva il futuro? Innanzi tutto, fra qualche mese saluteremo **Aiten Myoo**, che come avete visto si sta apprestando a raggiungere l'epilogo, mentre **Che meraviglia!** si conclude proprio questo mese, cedendo lo spazio-manga-a-colori a una novità: si tratta di **Fuguru Makan Raihooki**, la pregiatissima miniserie 'dipinta' di **Kei "Kurogane" Tome**, che ci dimostrerà con grande abilità come sia possibile lasciarsi trasportare dalla rilassante risacca di una sceneggiatura onirica, in cui però si parlerà di memoria, di mononoke, del significato della vita. Una miniserie breve ma intensa che apparirà sulla nostra rivista con lettura alla giapponese dietro esplicita richiesta dell'autore, e a cui non possiamo altro che dare ragione per via della bellezza e della ricchezza delle tavole, impossibili da adattare senza compiere una vera e propria violenza all'originale. Il già citato **Chobits** delle mitiche **CLAMP** prende il via il mese prossimo, e faremo la conoscenza della PC-girl Chii e della bizzarra evoluzione che i computer potrebbero raggiungere entro qualche decennio. Avremo qualche gradito ritorno, fra cui gli episodi nuovi di zecca di **Noise** del bravissimo **Tsutomu "Blame" Nihei** (ancora una volta in contemporanea col Giappone) e gli ultimi episodi del piccolo geniale **Changing Fo** do **To Nakazaki**, rimasti in sospeso per troppo tempo a causa delle loro dimensioni, impossibili da proporre sui numeri normali di **Kappa Magazine**. Dopo le vacanze estive, invece, ogni mese avremo una guest-star celebre che ci presenterà storie autoconclusive: superando la nostra naturale superstizione, possiamo arrischiarci ad annunciare fin da ora che, se va tutto in porto come programmato, avremo su queste pagine (con lavori completamente nuovi) gente del calibro di **Hiroyuki "Seraphic Feather" Utatane**, **Kaoru "Area 88" Shintani**, **Katsuhiro "Akira" Otomo**, **Yoshikazu "Arion" Yasuhiko**, oltre al gradito ritorno della mitica **Fuyumi "Mars" Soryo** e all'improvvisata dell'apprezzato **Hiroki "Eden" Endo**. Ci siamo già spinti fin troppo oltre. Per ora, possiamo annunciarvi con certezza solo che il numero 109 di luglio sarà un **Kappa Magazine Plus – Tutto Fumetto**, di cui aspettiamo vostre opinioni in merito assieme agli argomenti citati nell'editoriale. In ultimo, ma non ultimo, l'argomento 'maturazione'. Sono quasi dieci anni che lavoriamo su questa rivista, e ci siamo resi conto che il suo pubblico è cresciuto insieme a noi (sì, stiamo parlando anche di *età*), e che quindi è venuto il momento di liberarsi di alcuni tabù e iniziare veramente a pubblicare alcune storie "per un pubblico maturo", come riporta il testo in copertina. Questo non significherà stravolgimenti nelle serie in corso, ma ci permetterà di accostare a esse di tanto in tanto storie con argomenti più adulti del solito. Già ora **Ryugetsusho** contiene spesso scene molto esplicite sia di sesso, sia di violenza, mentre **Narutaru** diventerà via via più inquietante e poco adatto a un pubblico troppo giovane (almeno secondo i parametri censori italiani). Capiteranno poi sovente partecipazioni speciali che, per motivi di spazio e cadenza, non saremmo mai in grado di ospitare su **ErotiKappa**, e pertanto consigliamo – per alcuni casi isolati – di spostare la vostra collezione di **Kappa Magazine** su scaffali più alti, in modo da non essere raggiungibili da fratellini, sorelline e cuginetti troppo giovani per certe cose.
Come ripetiamo ormai da anni, con **Kappa Magazine** non c'è mai limite al meglio. E, presto, sarà ancora più vero! **Kb**

LA RIVOLUZIONE DI UTENA - 01
2001, visionario, 90 min, L 29.900 Yamato Video
Visto che su **Utena** abbiamo già versato fiumi di parole, non mi soffermerò a raccontare la storia di un capolavoro, ma vista l'uscita dell'edizione italiana è meglio descrivere le sensazioni provate alla visione di questo anime nella nostra lingua madre, premettendo che da fanatico di questa serie, sarò fin troppo critico. Mi siedo sul mio divano assieme a un altro fanatico (in due si critica meglio), inserisco la cassetta e via... Sigla originale, OK. A parte l'adattamento, l'attesa maggiore era rivolta alla scelta dei doppiatori, e conoscendo il cast delle produzioni Yamato, non mi aspettavo niente di buono... La voce di Utena, affidata a Emanuela Pacotto, in un primo momento non mi entusiasmava, ma ascoltandola ci ho fatto subito l'abitudine. Quella di Anthy, invece, mi risulta inadatta perché non rende bene il personaggio che deve avere un ché di misterioso e perfido di fondo. Il peggio del peggio si raggiunge però nell'interpretazione delle ragazze ombra, che rispetto al doppiaggio originale risultano appiattite e c'è pochissima immedesimazione delle doppiatrici italiane. Ma il vero crollo delle braccia arriva all'ascolto della voce del pessimo Garbolino che interpreta Mikey, al quale era più adatta una voce femminile più che da ragazzino stupido. Buona la scelta di Balzarotti per Touga (almeno hanno reso giustizia al mio personaggio preferito) e per Juri, anche se la doppiatrice di quest'ultima sembra sforzarsi troppo nel fare una voce profonda in alcuni dialoghi. Anche Nanami, la sorella di Touga, non ha una brutta voce e rende bene nelle parti in cui fa la perfida. Non tutti i personaggi compaiono nei primi episodi, quindi mi aspetto altri colpi al cuore prossimamente. Se dal punto di vista del doppiaggio non posso dare la sufficienza, la do (ma scarsa) all'adattamento, che rende giustizia alla serie, anche se non mancano delle macchie qua e la per là scelta di alcuni termini inadatti (duellisti? ma che vuol dire? non era meglio duellanti?), e sul fatto che alcuni nomi sono pronunciati in maniera errata (non ci voleva niente a far ascoltare ai doppiatori com'erano pronunciati nella versione originale, no?). Il giudizio definitivo sull'edizione italiana non raggiunge la sufficienza (soprattutto a causa della scelta dei doppiatori), ma una valutazione definitiva voglio riservarla una volta finita la serie. Comunque, adattamento italiano a parte, vale veramente la pena guardare questa serie, bella da vedere e soprattutto innovativa per struttura della storia e regia. Un ultimo appunto: ma perché non possiamo avere ogni episodio con sigla iniziale e finale, eye catch e anticipazioni, invece che tutti gli episodi uno di seguito all'altro uniti dai soli eye catch? E' chiedere troppo? **AP**

SAMURAI TROOPER
I CINQUE SAMURAI
1988, avventura, 100 min, L. 29.900 Yamato Video
Il demone Arago, il cui spirito era sopito da tempo, fa nuovamente la sua comparsa ai nostri giorni. Solo cinque ragazzi dotati delle leggendarie armature dei samurai sono in grado di affrontare questa minaccia: I loro nomi sono: Ryo il fuoco, Samy la luce, Kimo il cielo, Simo l'acqua e Shido la terra: Dopo **I Cavalieri dello Zodiaco** era facile aspettarsi un'edizione in videocassetta anche de **I Cinque Samurai**, ed ecco che la Yamato Video ce la propone a cinque episodi per cassetta con le sigle originali, ma... con lo stesso doppiaggio e adattamento andato in onda qualche anno fa in televisione. Benché la storia non abbia subito cambiamenti, a parte la scomparsa di ogni riferimento al Giappone (cosa già grave di per sé), ci troviamo davanti a parecchi nomi cambiati e a un adattamento italiano abbastanza piatto, il che rende molto noiosa la visione di questa serie già piatta in originale, ma ben realizzata dal punto di vista grafico. Piacerà sicuramente a chi l'ha amata in passato e a chi ha subito il fascino dei bei protagonisti, ma in fin dei conti sono più belli i vari OAV ancora inediti in Italia, e la speranza è che dopo la serie (che ricordo essere composta di **39** episodi) vengano proposti anche questi, in modo da poter completare l'intera saga dei giovani samurai. Da comprare solo se ne avete nostalgia. **AP**

DAI GUARD
2001, azione, 50 min, L. 39.900, Dynamic Italia
Il Dai Guard è un robot gigante costruito e progettato per difendere la Terra dagli attacchi degli alieni chiamati Heterodyne, ma la sua manutenzione e la messa a punto per la battaglia sono talmente costose che viene utilizzato per le campagne pubblicitarie e come mascotte del Security Show 2030. Il caso vuole che proprio il giorno d'apertura della manifestazione la zona del porto venga attaccata da un Heterodyne. Shunsuke Akagi, uno degli impiegati dell'ufficio stampa, decide di salire a bordo del Dai Guard per affrontare l'alieno, e convince anche altri due suoi colleghi a seguirlo. Nonostante la poca esperienza e la goffaggine, il ragazzo e i suoi compagni riescono a sconfiggere il mostro. Questo è solo l'inizio di una storia che ricorda in più punti tante altre serie robotiche degli anni Settanta, e ai più smaliziati spettatori potrebbe solo far sorridere, ma seguendo bene gli episodi, ci si accorge subito di trovarsi davanti a una storia ben diversa rispetto a quella delle solite serie robotiche. Infatti, se il plot può sembrare dei più scontati, ecco che il tema classico di un'invasione aliena viene trattato con realismo e senza tutti quei viaggi mentali caratteristici di altre (se pur bellissime) produzioni. A parte l'attacco degli Heterodyne, abbiamo davanti anche problemi legati alla burocrazia, agli interessi del governo e delle singole persone, a cominciare dai tre piloti che fino a poche ore prima erano dei semplici impiegati e che ora si trovano a dover combattere senza armi e con poco carburante. Da vedere, un'animazione di alta qualità e un eccellente adattamento italiano. **AP**

Soten no Ken © Tetsuo Hara/Coamix

Angel Heart © Tsukasa Hojo/Coamix

Buonasera, melanzanati transgenici che non siete altro. Da qualche tempo state subissando la redazione con una domanda, e così ci vediamo costretti a rispondere. Domanda: è vero che Akira Toriyama ha in progetto una parodia di **Dragon Ball**? Risposta: non solo è vero, ma tale parodia esiste già, s'intitola **Neko Majin Z** ed è pubblicata di tanto in tanto proprio dalla Shueisha, casa editrice anche dell'originale. E adesso non iniziate a chiedere se potrete mai leggerlo in italiano. Certo che sì, capperi, ma appena ci sarà abbastanza materiale per farne un volume. Per adesso, mettetevi il cuore in pace e prestatemi orecchio... Uh? Cos'è questo? Oh, ma che schifo! Era per modo di dire! Chi è il simpaticone che mi ha messo in mano questo padiglione auricolare mozzato? Vabbe', io lo do al gatto. Miciomiciomicio...
Oh, kapperi! Mi stavo dimenticando di una cosa importantissima! Mentre scrivo, gira voce che **Alessandra Valeri Manera**, autrice dei più rocamboleschi tagli censori alle serie animate nipponiche trasmesse da Mediaset, stia in qualche modo per andarsene dall'azienda! Cosa significherà questo per i telespettatori? Un miglioramento nella programmazione che permetterà di vedere cartoni di diverso target in orari differenti e senza tagli? Un miglioramento nelle censure, nel senso che verranno fatte lo stesso ma ce ne accorgeremo più a fatica? Un miglioramento nei tagli, nel senso che ne verranno apportati di più e che elimineranno di volta in volta da un terzo a metà dell'episodio da trasmettere? Incrociate le dita, gente: speriamo di non dover mai dire la tristemente nota frase "si stava meglio quando si stava peggio"!
Ok, volete riprendervi da tali (forse) terrificanti news? Ebbene, ecco a voi la notizia del secolo: alla fine Tetsuo Hara si è deciso, e ha realizzato la famosa **terza serie** di **Ken il Guerriero**. Stavolta non è una bufala e, dato che aprile è già passato da un pezzo, potete stare tranquilli riguardo al fatto che non si tratta nemmeno di un pesce d'aprile. Cosa sta succedendo? E' molto semplice. Uno dei redattori capo di "Jump", la celeberrima rivista di Shueisha, ha deciso di prendere sotto braccio armi e bagagli e cambiare domicilio, andando a lavorare per una casa editrice che di manga non ne ha mai pubblicati e... ammazza che colpo! Si è portato dietro metà degli autori 'storici' di "Jump", fra cui per l'appunto Tetsuo Hara e Tsukasa Hojo, per mettere in piedi la rivista "Comic Bunch" dal suono e dal look molto simili a quella appena abbandonata. Ebbene, **Soten no Ken** (Il colpo del cielo blu) è il prequel di **Ken il Guerriero** (ah, le mode...), ed è ambientato nel 1930 in una Shangai soggiogata dalla mafia locale, i cui esponenti però se la fanno nelle braghe per via del fatto che il signor Kenshiro Kasumi si aggira fra di loro facendone polpette grazie alla storica Arte di Hokuto. **Angel Heart** di Tsukasa Hojo, invece, ci racconta del più abile killer del mondo, che guarda caso questa volta è una bella ragazzuola definita 'arma umana' per via della sua dimestichezza con le pistole; dopo cinque anni di lavorazione per il solo soggetto, Hojo garantisce una serie altamente drammatica in cui si parlerà di vita, amore e morte, e dove un uomo e una donna verranno coinvolti nel turbine del destino. Non me la cavo male come voce fuori campo di trailer cinematografici, vero? Comunque sia, pare che in futuro avremo anche la seconda serie di **Family Compo** che, a quanto pare, godrà 'di una diversa visuale', probabilmente per via del fatto che il protagonista non sarà più lo stesso, e forse il testimone passerà a qualcun altro della simpatica famigliola.
Tornando in casa Shueisha (che sta un po' infla-

newsLetter

Neon Genesis Evangelion

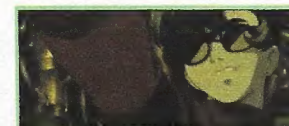
Metropolis

Akira, il videogame - La AIA, una nuova società fondata dal veterano dell'industria videoludica Yoshiaki Kanazawa, sta preparando un gioco per Playstation 2 ispirato al celeberrimo film **Akira**. Il gioco sarà disponibile sul mercato ad agosto e sarà sviluppato per utilizzare al meglio le potenzialità 3D della PS2.

All'opera con Lady Oscar - Dopo aver venduto oltre 12 milioni di copie in Giappone dal 1970, essere diventato una serie animata e un musical del teatro Takarazuka, **Versailles no Bara** (noto da noi come **Lady Oscar**) sta per diventare un'opera teatrale. L'autrice, Riyoko Ikeda, ha dichiarato in una recente intervista di avere a lungo atteso di poter far diventare il suo manga una pièce teatrale, la quale (udite udite) sarà molto probabilmente anche tradotta dal giapponese all'italiano. Nell'idea originale dell'Ikeda, l'opera durerebbe circa tre ore. Ce la farà a realizzare questo suo sogno e, soprattutto, lo vedremo realmente nella nostra lingua?

L'ultimo capolavoro di Naoko Takeuchi - Naoko Takeuchi, la mamma di **Sailor Moon**, ha praticamente interrotto il suo lavoro di mangaka dopo il matrimonio con Yoshihiro Togashi (anch'egli autore di best seller come **Yu degli Spettri** e **Hunter X Hunter**), ma ultimamente ne ha combinata una veramente a sorpresa. Nuovi episodi delle guerriere vestite alla marinaretta? Macché... Naoko e Yoshihiro hanno pensato bene di mettere in cantiere qualcosa di più impegnativo di un semplice manga, e i due infatti hanno lavorato insieme a un unico progetto che vedrà la luce questa estate: è stato lo stesso Togashi a dare la notizia sulle pagine dell'undicesimo volume di **Hunter X Hunter**, uscito a marzo nelle librerie nipponiche, dove si trova un'immagine di due peluche grandi e uno più piccolo con la scritta "Siamo diventati una famiglia di tre persone" e poi ampliando la notizia in un seguente spazio di commento. Certo che, se il pargoletto erediterà anche solo in parte il talento di mamma e papà, diventerà probabilmente un mangaka con i controfiocchi. Per il momento, da parte nostra auguri e pannolini per la coppia d'oro del manga nipponico.

...e Disney resuscitò Yamato - La Walt Disney Pictures ha acquisito un po' di tempo fa i diritti per trasporre la prima serie di **Starblazers** (**Uchu Senkan Yamato**) in un film dal vivo. Alcune informazioni trapelate rivelano oggi che il progetto sarebbe molto più ambizioso: non volendo la Disney concentrare la storia in una sola pellicola ma volendo diluirla su più film, la prima pellicola è stata concepita per narrare solo gli eventi che portano la Yamato a lasciare la Terra alla volta del lontano pianeta Iscandar, mentre tutto il viaggio sarà riservato ai film seguenti... sempre che il primo abbia successo, ovviamente!

Il crepuscolo dei Pokemon - Ancora due numeri e chiuderà il mensile americano dedicato ai **Pokemon**. Visto il calo delle vendite l'editore ha predisposto le cose affinché il numero di giugno

zionando questa *RubriKappa*), è ufficiale l'annuncio dell'inizio di una nuova serie per **Capitan Tsubasa**, che vedrà skierati in campo tutti i ben noti protagonisti della serie, ma svezzati, cresciuti, maggiorenni e vaccinati, pronti ad affrontare nientemeno che la prossima Coppa del Mondo che si terrà fra Giappone e Corea! Riuscirà Tsubasa a oltrepassare lo sbarramento di Pagliuca? Potrà Wakabayashi parare le bombe di Vieri? Lo sapremo solo leggendolo, anche perché dubito fortemente che - per ragioni ovvie - l'incontro possa avere veramente luogo.
Ciò che sta invece per aver luogo (e che bel luogo, se mi è concesso) è l'annuale manifestazione **Fumetti di frontiera**, che si sta per tenere a La Salle (Aosta) dal 1° al 3 giugno. Oltre a detenere il primato di mostra fumettistica più 'alta' del mondo (alla bellezza di 3462, sul Monte Bianco, si terrà la personale del grande **Moebius**!) pare che questa manifestazione abbia la qualità di far vivere il fumetto in maniera meno kaotica rispetto ad altre, permettendo al pubblico di incontrare gli autori a lungo, di godere di bellissimi panorami e gradevoli esposizioni, e di rilassarsi 'vivendo' nel fumetto per la bellezza di tre giorni. Io non ci sono ancora stato, ma molti di quelli che conosco e che ci hanno partecipato sono tornati col sorriso sulle labbra, quindi quasi quasi quest'anno ci provo... Anche se non sono stato pagato per farlo, vi do comunque qualche recapito sulla fiducia. Per prenotazioni, tel. 0335-6346652 oppure 0347-9122963; tel/fax 0165/541647; e-mail fumfront@tin.it oppure bdfront@libero.it . Per informazioni sul programma, tel. 0347-4612985; e-mail emarcoz@worldonline.it . Inutile dire che, se non v'interessano i fumetti, potete pur sempre andarvene a fare escursioni e/o sport estremi, così buttate giù un po' di quella trippetta da fumettari che vi ritrovate. Sì, sì, lo so... "Senti chi parla". Grazie, ma la mia buzza è congenita. Sono ovoidale a partire dal DNA.
Il premio **Otaku 100%** va questo mese a **Francesco Salinari** di Matera, che si becca un bel 50% aggiuntivo perché, oltre al costume, 'indossa' anche una serie di effetti speciali che lo rendono ancora più affine al **Conte di Fersen** di (devo proprio dirlo?) **Lady Oscar**. Complimenti a te e alla mamma-sarta. Ah, se non ci fossero le mamme! Dunque, siamo in chiusura, e come al solito vi presento la **Miss Kappa** del mese, un personaggio molto noto che abbiamo già ospitato da queste parti, e che rivediamo qui nella celeberrima scena del primo episodio della prima serie del suo lupinesco amico... Solleticati, gente?

Il vostro torturante Kappa

missKappa

Metropolis

sia l'ultimo, se non interverranno altri fattori a fargli cambiare idea. Nel frattempo l'uscita nei cinema del terzo film dei mostri tascabili si è rivelata deludente, incassando 'solo' 13 milioni di dollari in dieci giorni, ovvero meno della metà di quanto avevano incassato le prime due pellicole, ma pur sempre una cifra di tutto rispetto. E' proprio vero che certa gente non è mai contenta...

Otomo: manga & animazione - Katsuhiro Otomo, il creatore di Akira, è tornato a lavorare su un manga dopo oltre cinque anni d'assenza. Il primo episodio del suo nuovo lavoro, **Orbital Era**, è comparso di recente su "Young Magazine" della Kodansha, la stessa casa editrice per cui aveva realizzato **Akira** e con cui da sempre collabora. Nel frattempo, ha aperto i battenti il sito ufficiale dell'attesissimo film **Metropolis** all'indirizzo http://www.metropolis-movie.com. Tratto da un manga originale di Osamu Tezuka, il film porta la firma di Katsuhiro Otomo e di Rin Taro, e nel sito è possibile trovare molte informazioni e immagini del film: vale la pena farci un giro per vedere quello che si preannuncia come un kolossal dell'animazione...

Eva tra i bufali - Guardate bene l'immagine qui riprodotta. Ok, adesso, prima che a qualcuno venga in mente di urlare dalla gioia (o dalla disperazione) vi diciamo subito che trattasi di bufala, o falso, come preferite. L'immagine gira da un po' in rete e ha già causato qualche scompiglio di troppo, ma vi assicuriamo che la Gainax non c'entra nulla: si tratta di un semplice prodotto di fandom, per quanto ben fatto. Al momento non è nemmeno in discussione un ulteriore capitolo della serie **Neon Genesis Evangelion**, per cui frenate i bollenti spiriti e vediamo di non far nascere un'ulteriore leggenda metropolitana...

Matsumoto per Playstation - Leiji Matsumoto, il famoso autore di **Galaxy Express 999** e **Capitan Harlock**, ha firmato un nuovo adventure game per Playstation intitolato, molto semplicemente, **Leiji Matsumoto 999**. Sembra che il gioco sarà la più completa rappresentazione dell'universo matsumotiano mai realizzata per i videogame, e sta per apparire nei negozi giapponesi proprio in questi giorni.

Metropolis

In collaborazione con
A.D.A.M. Italia
http://www.adam.eu.org/it

ADAM ITALIA

Tango giapponese

Pensandoci bene, è proprio vero che in Giappone ogni mese c'è qualche festività nazionale. E, visto che stiamo andando di pari passo con il mese di copertina di **Kappa Magazine**, questa volta parliamo della festa del 5 maggio, chiamata *Tango*. E' una festa dedicata ai bambini, specialmente quelli maschi, è legata al fiore dell'iris e significa 'inizio del mese'. Questa festa è più antica di quella delle bambine che si tiene in marzo (vedi **Kappa Magazine** 105) e la sua origine risale fino al Periodo Nara (dall'anno 710 al 784), benché le radici affondino addirittura nelle tradizioni dell'antica Cina. In questo giorno restano chiusi uffici e scuole, e la festività si concatena ad alcune altre ricorrenze che danno origine alla cosiddetta Golden Week, ovvero la famosa Settimana d'Oro di cui avrete spesso sentito parlare negli anime, durante la quale tutti se ne vanno in vacanza. Quest'anno la Golden Week è iniziata il 28 aprile e si è conclusa il 6 maggio, periodo nel quale erano compresi anche il compleanno del precedente imperatore e l'anniversario della Costituzione Nazionale. Certo, verrebbe da chiedersi perché mai la festa dei bambini gode di un giorno festivo mentre quella delle bambine no, ed è proprio in piccole cose come queste che ci si rende conto di quanto il Giappone sia un paese piuttosto maschilista. Comunque sia, una cosa che sia i maschi, sia le femmine possono apprezzare durante questa festa sono le carpe che costellano il cielo azzurro e sereno di questa bella stagione. Se questa mia ultima affermazione vi ha lasciato perplessi, non avete altro da fare che verificare di persona: venite in Giappone dalla metà di aprile fino al 5 maggio, e anche voi potrete vedere carpe gigantesche scodinzolare sopra i tetti delle case! Ovviamente non si tratta di qualche tipo di mostro o di animale evolutosi solo in Giappone: le carpe di cui parlo sono fatte di stoffa, e in generale ce ne sono tre o quattro appese a un palo insieme a una banderuola. Quella più grande, di colore nero, rappresenta il papà, quella media e rossa la mamma, quelle più piccole, invece, sono i figli. Queste carpe sono il simbolo della famiglia, ed è possibile immaginare il padre osservarle orgoglioso mentre dice al figlio: "Un giorno diventerai anche tu grande come me". Che bel quadretto familiare,vero? In Giappone la carpa è simbolo di forza e coraggio (oltre che di buon auspicio per una bella carriera sul lavoro) per via di un'antica leggenda cinese. Si narra infatti che a monte del fiume di Huange esistesse una grande cascata chiamata Porta del Drago: le carpe che erano in grado di risalire fino alla sua cima diventavano draghi. Attraverso queste maniche a vento colorate, i genitori augurano quindi ai loro figli di essere forti come le carpe che riescono a raggiungere la cima e ottenere successo. Per via della disposizione delle case moderne, in città è praticamente impossibile mantenere viva questa tradizione, ma nei paesi di campagna è possibile vedere ancora oggi molte carpe nuotare nell'aria sui tetti delle case, trasformando in quel periodo dell'anno il cielo in una specie di grande fiume. In alcuni paesi è tradizione raccogliere insieme

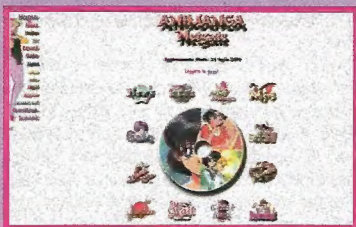
Top of the Web

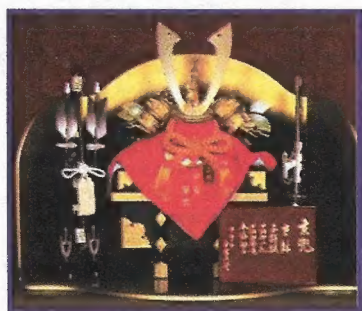
Si aggiorna mensilmente la nostra classifica, grazie alle vostre segnalazioni. Entrate a visitare i siti che vi presentiamo, e votate quello che preferite inviando una e-mail a: **info@kappanet.it**. Ma se volete segnalarci nuovi siti da promuovere su queste pagine non esitate a farlo, la famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

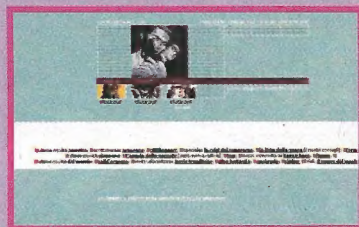
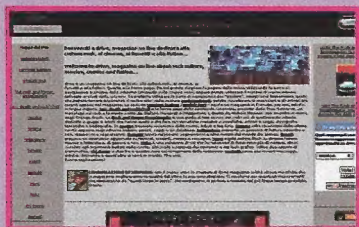
1. www.comicsplanet.com
2. http://go.to/shoujo
3. http://drivemagazine.net
4. http://www.stanza101.com/re18.htm
5. www.otakuitalia.com
6. www.wangazine.it
7. http://go.to/otakuland
8. http://space.tin.it/lettura/lunali
9. http://www.starcomics.com
10. http://fly.to/mondomanga

E continuiamo con altri siti in ordine casuale, che potranno entrare in classifica su **Kappa Magazine** grazie ai vostri voti!

Italiani:

http://go.to/jiro
http://go.to/piccolo82
www.geocities.com/hikurayuki
www.karawari.com/newteam

le carpe di tutte le famiglie, arrivando in alcuni casi a più di 1200, che vengono solitamente disposte sopra un fiume o su una diga. E' senza dubbio uno spettacolo molto bello da vedere.
Le tradizioni non si risolvono però solo all'esterno della casa, e proseguono anche al suo interno. Così come in marzo si prepara il set di bambole per le femminucce, in maggio si monta un'armatura da samurai su un'apposita plancia. L'armatura serve a proteggere il corpo di un guerriero, e quindi, durante questa particolare festa, sta a simboleggiare l'augurio di buona salute e di robustezza che i genitori fanno ai figli maschi. A volte non c'è tutta l'armatura, ma solo l'elmo, e in quei casi è più facile che siano presenti anche composizioni di iris, il fiore tipico di maggio. Tempo fa, utilizzando proprio le foglie di iris, si realizzavano gli elmi e le spade in occasione della festa dei bambini. Come è facile intuire, anche il rapporto fra l'iris e la festa chiamata *Tango* ha origini antiche, proprio perché molto tempo fa era dedicata a questo fiore. Infatti, si attribuiva all'iris giapponese la capacità di scacciare gli spiriti maligni, per cui in maggio si era soliti fare il bagno immergendo nell'acqua le sue foglie e radici, oltre a sorseggiare una bevanda fatta con gli stessi ingredienti.
L'aspetto 'salutista' di questa ricorrenza cambiò nel momento in cui i samurai cominciarono a dominare il Giappone. La parola *shoobu* significa 'battaglia' o 'dare importanza alle tecniche di battaglia', e guarda caso l'iris in giapponese si chiama nello stesso modo. Per cui non è difficile immaginare che i samurai abbiano trasformato la festa dell'iris in qualcosa di più 'virile'. Il famoso maschilismo della società giapponese nasce proprio dall'epoca dei samurai; prima di allora, infatti, un imperatore poteva essere anche di sesso femminile. Solo oggi si sta discutendo della possibilità di tornare a quel sistema, visto che la principessa Masako potrebbe anche dare alla luce una bambina...
Da piccola invidiavo moltissimo i bambini che potevano giocare con la *katana*, e quando cercavo di giocare insieme ai miei cugini maschi facevo disperare la mia mamma. D'altra parte, penso che a una certa età sia quasi normale per una bambina comportarsi come i maschietti, anche perché già in quel periodo della vita ci si rende conto di quanto siano più liberi di fare quello che desiderano. Pare che in Giappone il primo piccolo shock sessuale avvenga durante la Festa del Pesco, poiché per la prima volta maschi e femmine si possono riconoscere come tali per via dei kimono che solo le bambine sono autorizzate a indossare.
Chissà, magari a quell'età i maschietti invidiano la nostra eleganza come noi invidiamo la loro libertà. Di questa faccenda avremo modo di parlare più approfonditamente in futuro...

Keiko Ichiguchi

www.geocities.com/silveryooko
www.naar.net
www.pentaclegroup.net/kall
members.xoom.it/dashkappei
www.videogirlai.mangaitalia.it
http://digilander.iol.it/giggsy/
http://www.geocities.com/toki_tonight
http://digilander.iol.it/kodocha

http://go.to/souryo
http://utenti.tripod.it/anisoldier/arma.htm
http://web.interpuntonet.it/zpaolo
http://venus.spaceports.com/~katy
http://web.infinito.it/utenti/a/animanganetgate/
E se volete un bel sito commerciale...
www.hunter.it

[Daltanious]

di Andrea Costanzo

"Sono tre: Antares, Beralios il leone meccanico e Gunper l'aquila dello spazio. Uniti assieme danno vita al potente robot Daltanious!"
Sono queste le parole pronunciate dal Dottor Earl in un famoso anime del 1976 realizzato dalla Sunrise, la stessa dei vari *Gundam*, *Daitarn*, *Zanbot*, e *Vultus* per la Toei. Il soggetto è di Saburo Yatsude che cura la sceneggiatura assieme a Toshi Gofumi, decidendo di svilupparla su un tema come la clonazione umana, decisamente innovativo per quegli anni ma divenuto d'attualità ai giorni nostri. E' la storia di Kento Tate, un ragazzo qualunque rimasto orfano in seguito ai pesanti attacchi d'invasori alieni e desideroso di vendetta. Fra le macerie delle città in rovina si radunano piccole comunità di superstiti alle quali Kento, assieme a una numerosa e colorita banda di ragazzini, è costretto a rubare per sopravvivere ai morsi della fame. Questo finché un giorno non sono colti in flagrante, e durante la fuga verso un bosco precipitano in un budello nel terreno, in fondo al quale scoprono un lungo passaggio segreto che termina in una sala piena di pulsanti e meccanismi. Si scopre in seguito che si tratta della sala di comando di una base spaziale sotterranea, e facciamo così la conoscenza del Dottor Earl, il quale obbliga Kento e il suo coetaneo Danji Hiiragi a pilotare rispettivamente il robot Antares e l'astronave Gunper. Per rendere più intrigante la storia, Yatsude e Gofumi decidono che uno dei tre elementi del robot (ancora senza nome) deve risultare disperso. Comparirà infatti solo a partire dal terzo episodio in seguito a un segnale luminoso sprigionato dal torace dello stesso Kento, facendolo così riconoscere subito dal Dottor Earl come l'erede della dinastia perduta di Elios, distrutta dagli stessi invasori della Terra. Proprio in questo contesto è sviluppato il concetto di clonazione umana che si rivela, alla fine della serie, essere il motivo scatenante di quella terribile e sanguinosa guerra. La trama si evolve con eventi che inducono Kento a scoprire le sue origini e a ritrovare il padre creduto morto, fino all'esaltante epilogo ambientato sul pianeta nemico. Animazioni e disegni sono affidati a

Koji Akino e Akikiro Kanayama, che realizzano con grande maestria il mecha design dei 'cattivi' della serie. Tuttavia l'ostacolo maggiore è rappresentato dalla realizzazione del robot protagonista, uno dei primi dell'animazione nipponica composto da tre elementi così diversi fra loro. Il primo, Antares (Atlaus, nella versione originale), è progettato con sembianze umane e costituisce il torace, le spalle e la testa di Daltanious. Da notare la sua attivazione, che sembra voler rendere omaggio ai celebri robot di Go Nagai come Mazinger Z e Great Mazinger, che entrano anch'essi in funzione mediante un apparecchio volante che si aggancia nella cavità cranica. Riguardo al design del robot, i caratteristici stemmi rossi crociati di Elios e le spalle di forma cubica (in principio sferiche) appaiono solo nel disegno definitivo. La casa di produzione, intenzionata a realizzare una serie robotica al di fuori di qualsiasi stereotipo, sceglie di inserire tra i componenti del robot una figura animale (qualcosa che esprima potenza e determinazione) chiamata Beralios. All'inizio è una tigre, ma poiché il colore e le striature tipiche dell'animale stonerebbero con il resto del robot, l'idea viene scartata per lasciare posto al leone. Una volta trasformato, Beralios costituisce addome, bacino e cosce di Daltanious, mentre la testa va a completare e decorare il petto del robot. L'impatto visivo che l'idea ha sul pubblico è tale da consacrare la serie come un vero e proprio culto. Tale successo è dovuto non solo all'avvincente trama, ma soprattutto all'aspetto accattivante del robot che ostenta proprio la testa del leone sul torace dando quell'impressione di potenza tanto ricercata dagli autori. Un'astronave è la scelta per il terzo componente che costituisce le gambe di Daltanious. Non vedremo mai la variazione di Gunper che nella bozza originale diventa anche un cingolato, scartata in fase finale per via di alcuni evidenti inestetismi. Dal retro del mezzo volante fuoriescono gli avambracci del robot che vanno a completarlo in tutte le sue parti. Il tutto dà vita alla trasformazione più lunga, affascinante e complessa mai realizzata prima di allora. Ma è curioso notare anche la passione manifestata dagli autori per il genere 'cappa & spada', e per ben più di una ragione. Partendo dal nome del robot, Daltanious, è possibile notare che la sua pronuncia non traslitterata è da-ru-ta-ni-a-su, il che indica una citazione storpiata di da-ru-ta-ni-a-n, che scritto in caratteri sillabici giapponesi dà origine nientemeno che al nome dell'eroico spadaccino D'Artagnan. L'emblema rosso a forma di croce che rappresenta il simbolo di Elios (fondamentale nell'arco di tutta la serie) richiama in maniera per niente velata quello dei moschettieri francesi ai tempi di Luigi XIV.

Il character design, anch'esso curato da Yatsude, non ha nulla di veramente particolare che lo faccia emergere rispetto ad altre serie, e addirittura richiama alcuni stereoti-

pi di personaggio. Il protagonista, Kento, è come al solito un ragazzo un po' ribelle e dalle doti nascoste; poi c'è l'introverso e scontroso Danji (pilota del Gunper), lo scienziato di turno 'interpretato' dal Dottor Earl, più una serie di personaggi utili a evolvere le storie al di fuori della guerra e in grado di dar vita anche a scenette buffe per allentare la tensione, fra cui la ragazza carina, il ciccione e il bambino rompiscatole (in questo caso, moltiplicatosi in più esemplari). Anche l'idea del robot-macchietta nello stile del mazinghiano Boss Robot viene ripresa (ma in forma animale) dal cingolato Gamerot, una tartaruga-carrarmato pilotata dai personaggi comprimari, pressoché inutile dal punto di vista bellico ma in grado di riprodurre una lunga serie di buffe espressioni facciali per la gioia degli spettatori. Sotto la supervisione del direttore artistico Tadao Nagahama, lo stesso di **Vultus 5**, e la regia di Norio Okawara, i quarantasette episodi di **Mirai Robot Daltanias** (*Daltanias, il robot del futuro*) iniziano a essere trasmessi a partire dal 1977, ma solo molti anni dopo arrivano nel nostro paese con il titolo semplificato e lievemente modificato di **Daltanious**. Da un certo punto di vista questa serie è intrisa della stessa intensità emotiva di **Zanbot 3** per la coinvolgente drammaticità della storia, ma anche della trascinante comicità di **Daitarn 3** grazie alla simpatia dei personaggi. Per finire, bisogna applaudire anche il doppiaggio italiano che ha contribuito a dare un tocco di realismo a tutta la serie, e il cui cast può vantare la presenza di un grande doppiatore, Romano "Actarus" Malaspina, che questa volta, passando dal ruolo dell'eroe di **Atlas Ufo Robot** a quello di nemico invasore, interpreta magistralmente la parte del malvagio Kloppen, seguito da un giovane Massimo Rossi (il nostro attuale Ryo Saeba di **City Hunter**) nella parte di Kento e da quel Saverio Moriones per il ruolo di Danji che in futuro darà la voce al personaggio 'live' di Mc Gyver; il tutto condito da un tanto simpatico quanto improbabile accento emiliano sfoggiato in qualche episodio dal doppiatore del Dottor Earl. Indubbiamente, per una serie di motivi voluti o acquisiti in fase di lavorazione, **Daltanious** rimane una delle serie più innovative dell'epoca dei robot e, rivista al giorno d'oggi a ben ventiquattro anni di distanza dalla sua creazione, mantiene inalterata la sua freschezza e soprattutto non delude chiunque ne abbia un buon ricordo.

dossier
10
di Andrea Renzoni
KIZUNA © Kazuma Kodaka
BOYS IN LOVE
la via dei ragazzi

In quest'ultimo periodo abbiamo assistito alla nascita di una strana richiesta da parte del pubblico mangofilo nostrano: schiere di incallite divoratrici di manga (perché si tratta per la maggior parte di ragazze) hanno cominciato a interessarsi a un genere di fumetti che tratti, più o meno esplicitamente, tematiche gay: i cosiddetti shonen ai manga.

Protagonisti del genere i *bishonen* (letteralmente 'bel ragazzino'), giovani ragazzi dotati di un ambiguo fascino che talvolta li fa sembrare donne e che si ritrovano coinvolti in situazioni sessuali più o meno volute con altri ragazzi. In Italia abbiamo già avuto modo di assaggiare questo tipo di produzioni grazie a Yamato Video, che ha proposto in videocassetta alcuni *must* del settore quali **Kizuna** e **Il poema del vento e degli alberi**.

Il Giappone, grazie all'assenza di scritture religiose che impongano regole e dettami precisi, non ha una posizione ufficiale in merito alla questione, per cui il fenomeno è assai diffuso, forse anche perché trova origine da antiche usanze e modi di vita, come testimoniano alcuni classici della letteratura nipponica. Uno per tutti *Il grande specchio dell'omosessualità maschile*, composto intorno al XVI secolo da Saikaku Ihara, monaco giapponese che raccolse in questo libro storie di celebri samurai o attori del teatro kabuki che avessero vissuto più o meno tormentate storie d'amore con altri uomini. Il rapporto tra un samurai e il suo principe rimandava a una forte passione amorosa tra i due, spesso vissuta solo platonicamente, che culminava in strazianti morti e suicidi, mentre le vicissitudini degli efebici attori del kabuki erano più turpi: in pratica svolgevano compiti simili agli attuali gigolò... Ricordiamoci, inoltre, che fino al secolo scorso anche molte geisha erano uomini!

L'omosessualità maschile ha perciò radici molto profonde nell'immaginario collettivo nipponico, il che si riflette anche sulle pagine dei manga, e basti notare come, in quasi tutte le serie, non manchi un riferimento più o meno diretto all'omosessualità, sia maschile che femminile. E' tuttavia assai curioso notare che le produzioni *shonen ai* siano quasi tutte rivolte a un pubblico femminile e che le stesse autrici siano donne. Del resto, sembra proprio che le ragazzine giapponesi vadano pazze per i gay: alcuni gay-bar di Shinjuku (il quartiere dei divertimenti di Tokyo, che pullula di locali notturni) sono frequentati da orde di ragazzine adolescenti. C'è già chi ha voluto studiare il perché dal punto di vista psicologico: immedesimandosi in ruoli maschili una ragazza non è più in competizione con altre donne e riesce a vivere tranquillamente il suo rapporto privato con l'idolo dei propri sogni, ma questo è un argomento che non ci interessa approfondire su queste pagine...

Comunque sia, in Giappone esiste una vastissima richiesta in tal senso. Da quelle più esplicite (alcune sfiorano la pornografia) a quelle più edulcorate o romantiche, le storie *shonen ai* presentano una regia molto vicina a quella degli *shojo* manga: tavole pulite e ariose, vignette essenziali, pochissimi sfondi, una certa introspezione psicologica più o meno realistica... I personaggi principali sono tutti maschi, pochi i personaggi femminili, poiché il loro ruolo è già occupato da ragazzi androgini. Questo genera un tipico schema della relazione tra due ragazzi: da un lato c'è l'*otobun* ('fratello maggiore'), l'attivo, che è il vero maschio

KUSATTA KYOSHI NO HOUTEISHIKI © Kazuma Kodaka

Rufiana © Laura Carboni

© Yuya

DRAP © Core Magazine

BRONZE © Minami Ozaki

della coppia, solitamente più grande, con un fisico più maturo, dall'altro c'è l'*anibun* ('fratello minore'), il passivo, che spesso svolge tutti i compiti femminili ed è disegnato in tutto e per tutto come una ragazza, tranne che – ovviamente - nei particolari 'intimi'.

A parte le produzioni originali, assai diffusi sono anche i *dojinshi*, parodie di famosi anime o manga disegnate da appassionati che si divertono a far vivere ai protagonisti dei loro anime preferiti storie di sesso sfrenato. Diverse tuttavia sono le disegnatrici partite da questo genere per poi arrivare a firmare noti manga per case editrici di alto livello. E' il caso delle famosissime Clamp, che agli inizi della loro carriera disegnavano storie di questo tipo (conosciutissima la loro versione gay di **Devilman**), e di Minami Ozaki, attualmente nota in tutto il mondo grazie al suo **Bronze - Zetsu ai since 1989**.

Al giorno d'oggi sono molte le case editrici giapponesi che si occupano di *shonen ai*: la più celebre è la Magazine Magazine, che col suo "June" ha dato vita

GLOSSARIO

Biseinen
Bei ragazzi intorno ai 20 anni: è la fascia d'età direttamente successiva a quella del *bishonen*, quando cioè un maschio entra, dopo un'accurata iniziazione, nel mondo del sesso.

Bishonen
Bei ragazzi tra i 13 e i 16 anni, protagonisti indiscussi del genere *shonen ai*. Efebici e molto effeminati, oppure rudi maschi trasgressivi, sono tutti molto affascinanti e si ritrovano coinvolti in relazioni sentimentali nei loro ambienti quotidiani, per esempio a scuola o sul lavoro. *Bishonen* sono chiamati comunque i personaggi affascinanti di qualunque tipo di manga e non solo i protagonisti delle storie gay.

Dojinshi
Simili alle nostre fanzine, sono collezioni di storie a fumetti prodotte dagli appassionati di una specifica serie che utilizzano i loro eroi per farne delle parodie. Solitamente sono pubblicati da circoli amatoriali composti da pochi membri. Gli *yaoi* sono solo un genere di questa vasta produzione cartacea. Diverse autrici di manga oggi rinomate, come Kazuma Kodaka, Minami Ozaki e Yuka Nitta, hanno cominciato pubblicando su queste riviste.

Fanfic
Contrazione di *fan-fiction*, è un termine inglese che definisce quelle parodie di autori non giapponesi che si divertono a scrivere storielle coi protagonisti di famosi serial televisivi e/o produzioni cinematografiche. Sono diffusissime nella rete. Quelle a tematica omoerotica sono chiamate *slash*.

June
Rivista pioniera del genere, edita dalla casa editrice Magazine Magazine, su cui sono stati pubblicati manga e romanzi gay romantici e d'amore.

Reversible
Termine che indica storie omoerotiche in cui è assente lo schema

MOTTO! © Kazuma Uchida

PINKS © Kousai Comics

al filone. Il primo numero di "June" fu pubblicato nell'ottobre del 1978, e si impose come rivista di contro-costume che parlasse di estetica e società; tutt'ora si dice *June mono* ('cose alla June') per indicare argomenti di quel genere.

Nella rivista hanno trovato spazio quelle autrici che oggi sono considerate capostipiti: Akimi Yoshida (autrice di **Banana Fish**), Keiko Takemiya (**Kaze to Ki no Uta**, ovvero *Il poema del vento e degli alberi*) e Rieko Yoshihara, scrittrice del romanzo **Ai no kusabi** ('Il cuneo dell'amore').

Importante anche la casa editrice Seiji Biblos, che con la sua rivista "Be x Boy", che oggi vanta quattro uscite mensili tra speciali ed edizioni 'gold', ha pubblicato manga quali **Kizuna** e **Yume no Kodomo**.

Anche case editrici grandi come la Shogakukan, l'Hakusensha e la Kadokawa editano testate *shonen ai*, in cui, oltre ai soliti fumetti, vengono pubblicati anche romanzi 'sui generis'. "Asuka Ciel", della Kadokawa Shoten, è unica nel suo genere, perché ha un club ufficiale di appassionati e gli editori organizzano feste

seme-uke, e in cui i ruoli attivo e passivo passano da un personaggio all'altro (cosa che accade comunemente nei rapporti triangolari); queste storie generalmente presentano un rapporto abbastanza equilibrato e un po' più realistico.

Seme-uke
Il rapporto omosessuale maschile stereotipato: **uke** (dal giapponese *ukeru*, cioè 'ricevere') è il passivo, femminile; **seme** (da *semeru*, 'attaccare') è l'attivo. I due termini sono anche sinonimi di *otobun* e *anibun*.

Shonen Ai
Letteralmente "amore tra ragazzi", ovviamente due maschi; si dice appunto *shonen ai manga* un fumetto giapponese a tematica gay con soggetto e disegni originali.

Shotacon
Contrazione di 'Shotaro Complex'. Shotaro è un nome giapponese maschile comunissimo, e il termine indica un'attrazione per i ragazzini tra i 9 e i 12 anni, la versione maschile del *Lolicon*, 'Complesso di Lolita'. Vasta è la produzione anche in questo senso. Ricordiamoci comunque che per i mangofili giapponesi il mondo della fantasia rimane sempre molto slegato da quello della realtà, cosa che viene tollerata e grazie alla quale questo tipo di pubblicazioni non viene ostacolato.

Yaoi
Acronimo di *yama nashi, ochi nashi, imi nashi*" (cioè 'senza climax, senza trama, senza senso'). Sono parodie omoerotiche disegnate da fan che utilizzano personaggi già esistenti e che vengono pubblicate su fanzine chiamate *dojinshi*.

Yuri
Parodie omoerotiche femminili, per cui vale lo stesso discorso degli *yaoi*. Da non confondere con il termine *hentai* (letteralmente 'porno'), che indica un prodotto pornografico destinato a un pubblico maschile.

BOY'S PIERCE © Magazine Magazine

B COMPLEX © Tadayoshi Amou

RISING! © Kiriko Higashizato

YUME NO KODOMO © Shoko Yamada

e incontri con le autrici per i suoi membri.

Una delle riviste più hard è "Boy's Pierce", edita dalla Magazine Magazine, dove troviamo manga, racconti illustrati e fotografie, sempre e rigorosamente pornogay. Il fumetto di punta si intitola **Motto!** (che in giapponese significa 'di più!') di Kazuna Uchida, accompagnato da **Naisho no Kimochi** ('Sensazioni private') di Kazuyama Kodama. Fa comunque un certo effetto vedere queste cose in una rivista che, all'apparenza, è come tutte le classiche riviste di manga giapponesi, rubrica della posta, stelline e disegnini a pastello compresi!

Nuovissima (il primo numero ha visto la luce proprio l'anno scorso) la rivista "Drap", edita dalla Core Magazines, dove troviamo manga come **Crimson** o **Brother complex** (il titolo la dice lunga...), che non presentano situazioni particolarmente piccanti ma sono ben disegnati. In questa vengono anche pubblicate storie brevi di 24 pagine di varie autrici minori. Tra le riviste più recenti sono da segnalare "Gust", nata nel 1990, che si occupa prevalentemente di *yaoi* e *dojinshi*, e "Chara" della Tokuma Shoten.

AUTRICI DI TENDENZA

Kazuma Kodaka

Famosa a livello internazionale grazie alla trasposizione animata di **Kizuna** ('Relazioni') e di **Kusatta Kyoshi no Houteishiki** ('L'equazione del professore'), la Kodaka è indubbiamente una delle più gettonate autrici *shonen ai* del momento. Altro suo famoso manga è **Kimera**, pubblicato sempre dalla Seiji Biblos.

Minami Ozaki

Conosciuta ormai in tutto il mondo, Minami Ozaki cominciò la sua carriera di mangaka come disegnatrice di un circolo amatoriale. Il suo **Bronze - Zetsu ai since 1989** è il più famoso *shonen ai* manga, che pecca però nella scarsa caratterizzazione grafica dei personaggi e degli sfondi. Fortunata comunque l'autrice, dato che da poco la sua serie è diventata un OAV.

Kiriko Higashizato

Purtroppo non molto conosciuta in Italia, questa prolifica autrice debuttò nel 1989 con **Street guerrilla! - Tona yoru nai kizuasa**, edito dalla Seiji Biblos. Suoi anche **Rising!**, **Love Sequence** e **Hikari to Yami no Distopia**, pubblicati dalla Mishi Comics.

Mineo Maya

Non poteva mancare in questo elenco **Patalirol** di Mineo Maya, edito dall'Hakusensha. Si tratta di un manga comico, che narra le avventure sentimentali di un cortigiano invaghitosi del suo androgino principe.

Per terminare questa breve panoramica dedicata al mondo cartaceo dei gay nipponici, è doveroso segnalare che tutti i titoli segnalati sopra sono rigorosamente creati da donne per un pubblico femminile; questo tuttavia non significa che non esistano ragazzi gay che leggono manga: alcuni circoli omosessuali pubblicano *dojinshi* propri, lontani però dal circuito popolare, in cui troviamo fumetti scritti e disegnati da uomini, e i cui protagonisti escono dagli stereotipati *bishonen* delle produzioni femminili per divenire più muscolosi, virili e ben dotati, molto più simili, in sostanza, a quello che è lo stereotipo gay di stampo occidentale. Ovviamente certe produzioni non vedranno mai la luce fuori dal loro paese natale, e nessuno ne parla, nemmeno in Giappone. Ma tanto, si sa, alla fine tutto il mondo è paese...

Hiroshi Yamazaki

CHE MERAVIGLIA!
SOTTO QUESTO SOLE

SPLASH
SPLAAASH

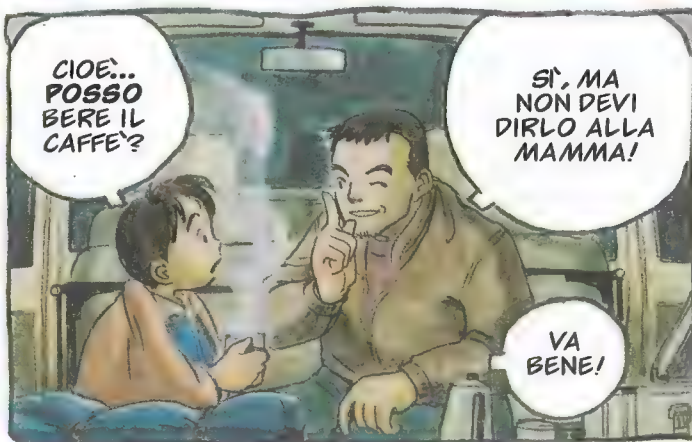
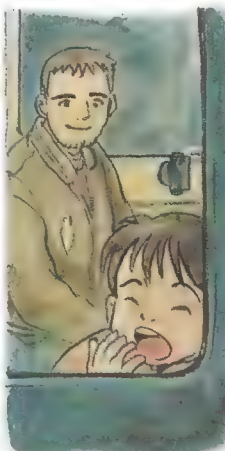
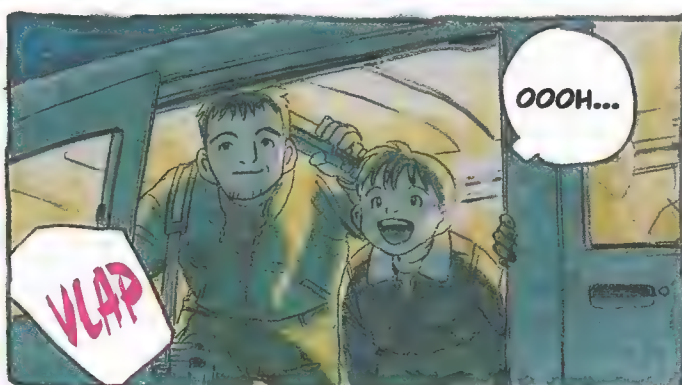
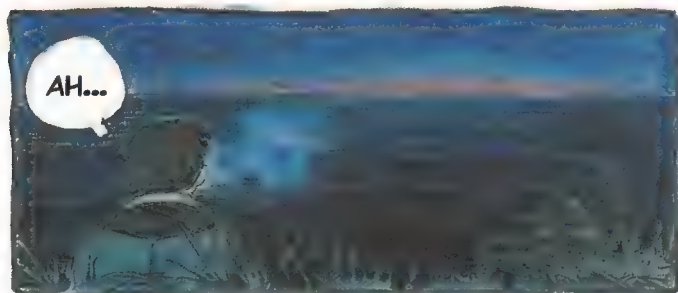
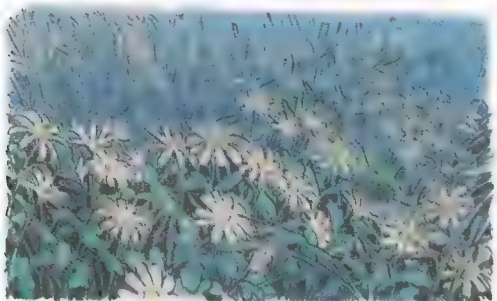
E` L'ORA GIUSTA...

OOOH...
VLAP

IL CIELO E` GIA` DIVEN-TATO TUTTO AZZURRO!
GIA`!

PAPA`, A CHE ORA SORGE IL SOLE? ...E DA DOVE?
PIU` O MENO FRA QUARAN-TA MINUTI...

...DA QUELLA PARTE LÀ!
AH...
FRUSH

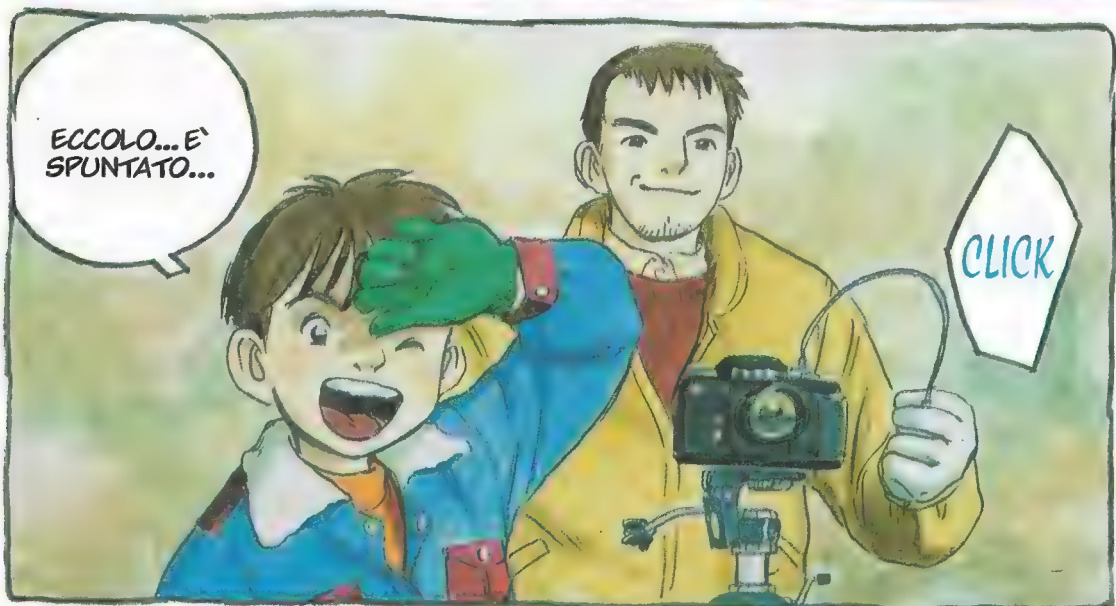
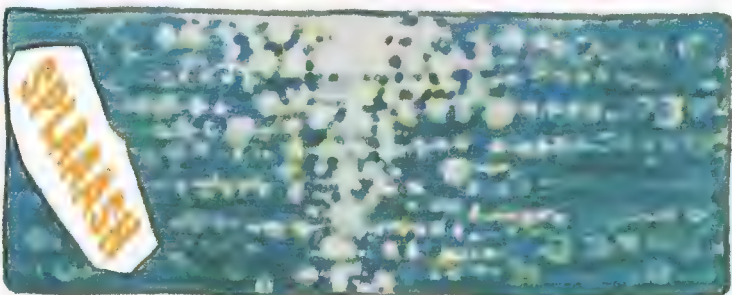
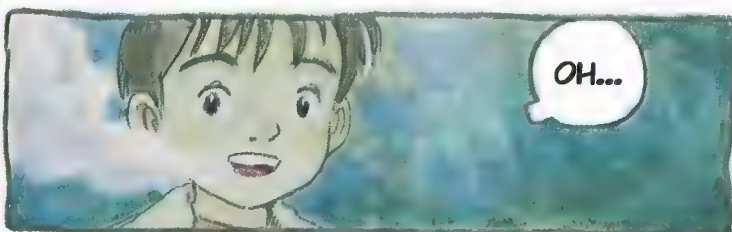
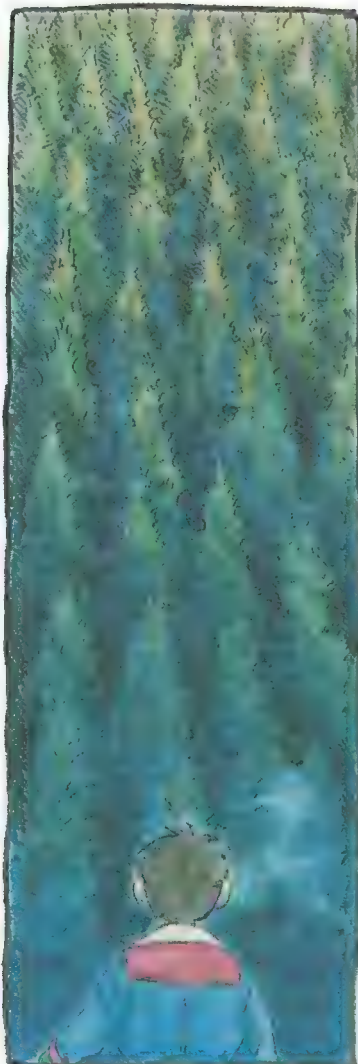
PAPÀ, GUARDA! STANNO PRENDENDO COLORE!
VEDO.
CASPITA...
MA QUANTO MANCA ANCORA?
FLIP

ACCIDENTI! DA QUELLA PARTE E` GIÀ MATTINA!

GUARDA, PAPA'! STA ARRIVANDO!
A-HA!

OH...

ECCOLO... E' SPUNTATO...
CLICK

...CHE BELLO...

OH...

E' SORTO AL-L'ORIZZONTE, E GIA' E' PIU' CAL-DO DI PRIMA...
A VOLTE NON CE NE ACCORGIAMO, MA SENZA IL SOLE NON ESISTEREBBE NULLA DI TUTTO CIO' CHE CONOSCIAMO... E' LA PIU' GRANDE MERAVI-GLIA DI TUTTE...
HAI RAGIONE, PAPA'...
CHE MERAVIGLIA! - FINE

Ryoichi Ikegami
RYUGETSUSHO 4
BELVE - PARTE PRIMA

WHIISSS

WHUP
!

KLAN
KLAN
KLAN
KLAN
KLAN
KLAN

!
CHUMP

BASH
UGH...

HNF!

TEMPIO DI REISEN

BZZZZ

SLAP

AHI!

PERDONAMI, PICCOLA CREATURA... DOPOTUTTO, STAVI SOLO CERCANDO DI SFAMARTI... NON AVEVI ALCUNA COLPA PER QUELLO CHE STAVI FACENDO...

COSA...?! MA... SORELLA SHIJAKU, TU... COMPATISCI PERFINO UNA **ZANZARA?**

AH AH...

ANCHE SE TI STAI SOTTOPONENDO ALLA TONSURA PER DIVENTARE UNA MONACA... ANCHE SE SEI UN'ASCETA AL SERVIZIO DI BUDDA... TI CAPITERÀ DI SICURO DI UCCIDERE QUALCHE PICCOLO ESSERE VIVENTE... SEI PUR SEMPRE UN ESSERE UMANO...

PERÒ NON BISOGNA MAI PENSARE CHE QUESTA SIA UNA COSA NATURALE...

ESATTAMENTE... BEN DETTO...

AH AH AH AH

AH AH AH AH

THUMP

池ノ某家之墓

GLUP

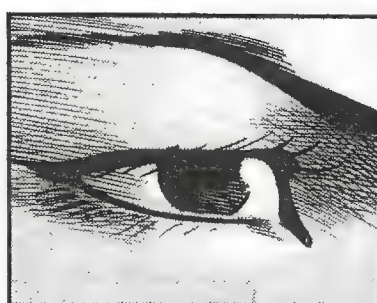
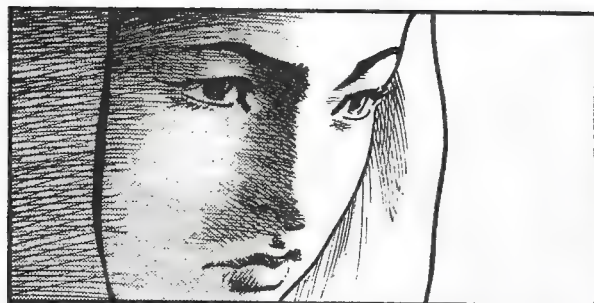
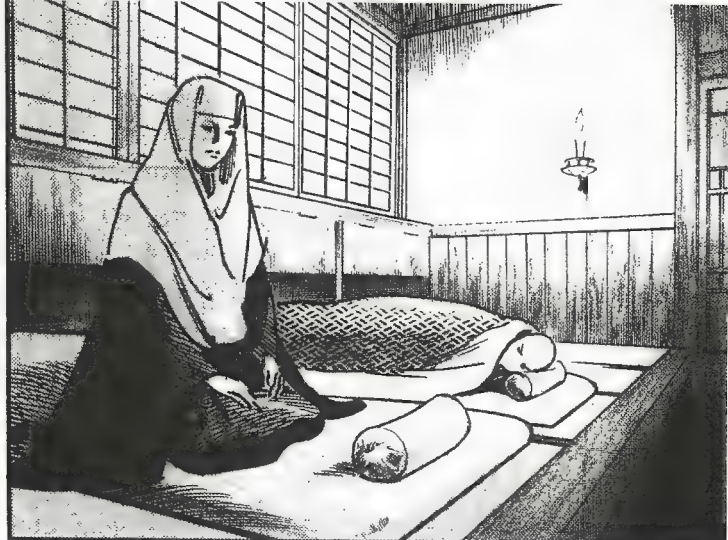
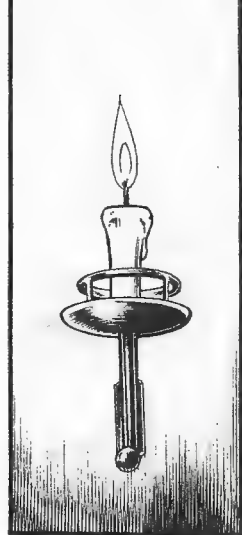
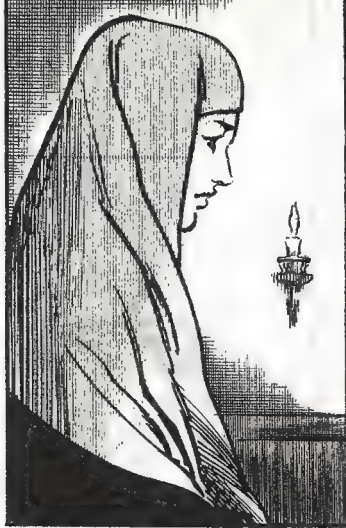
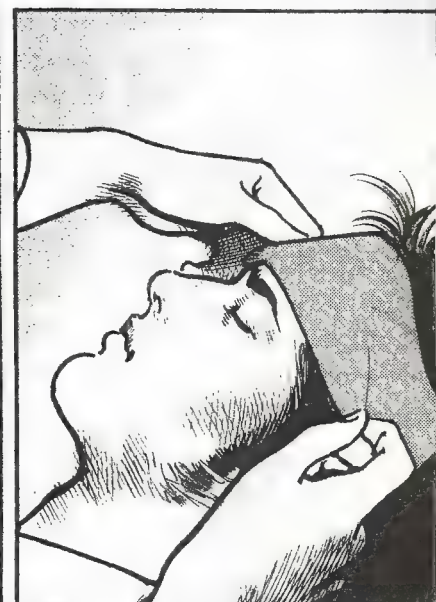
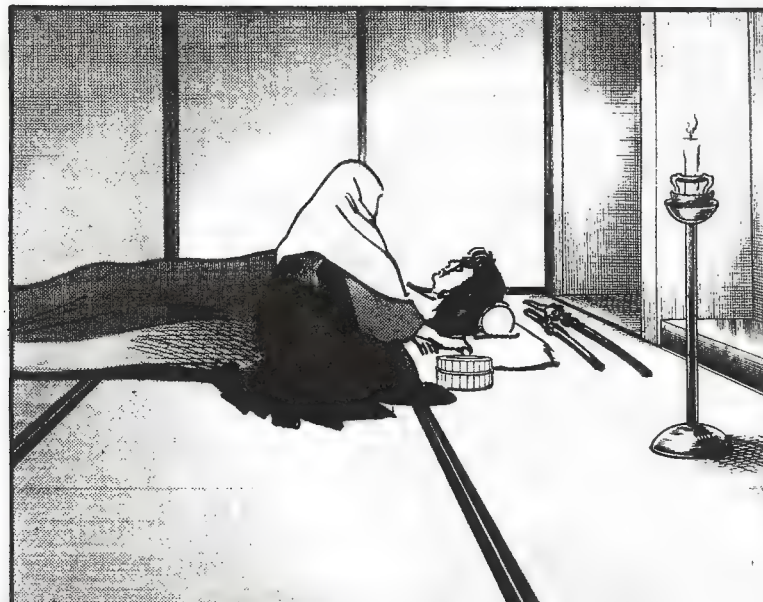
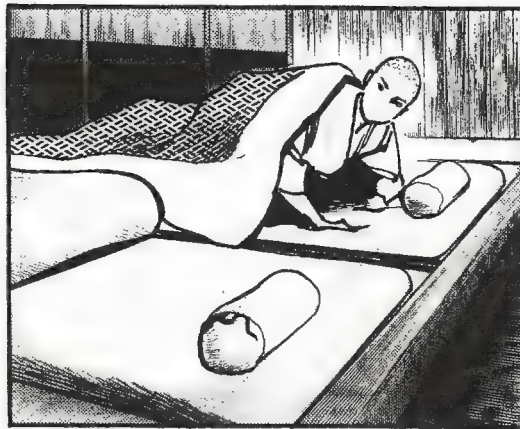
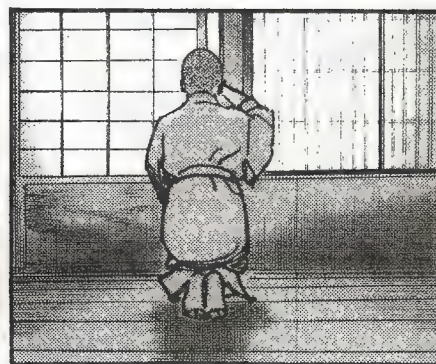
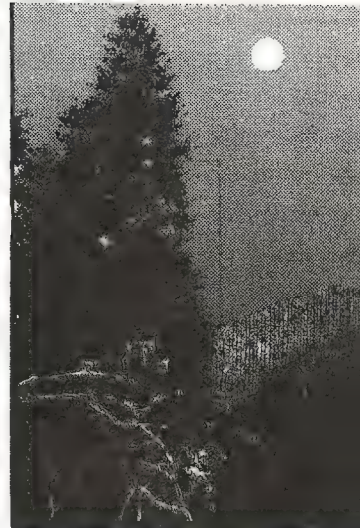
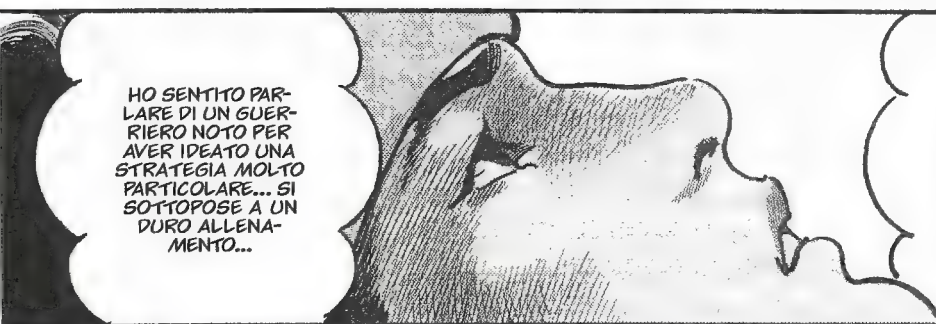
ANDATEVENE, VI PREGO! QUESTO È UN TEMPIO DI MONACHE, DOVE VIVONO SOLO DONNE CHE HANNO ABBANDONATO IL MONDO DECIDENDO DI RINUNCIARE ALLE PROPRIE PASSIONI...
È ASSOLUTAMENTE VIETATO L'INGRESSO AGLI UOMINI, SALVO CASI ECCEZIONALI... SPERO CHE POSSIATE CAPIRE...
WHUP
TAP
TAP
!
SORELLA SHIJAKU...

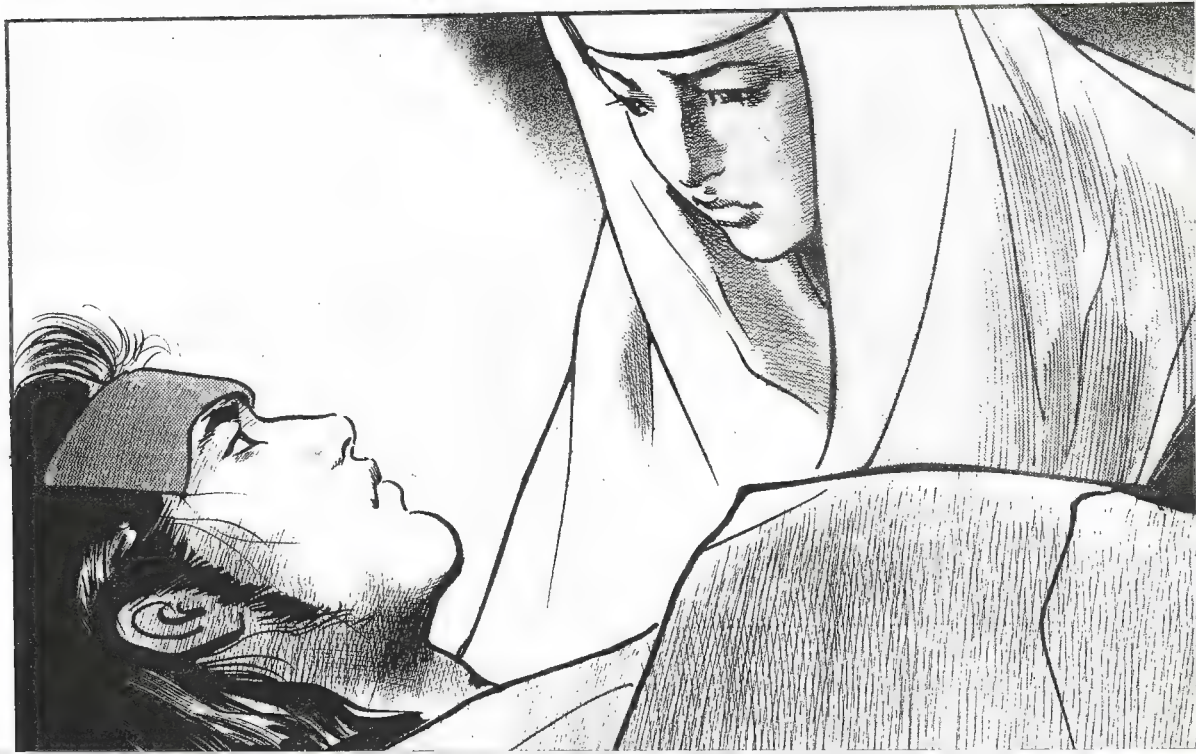
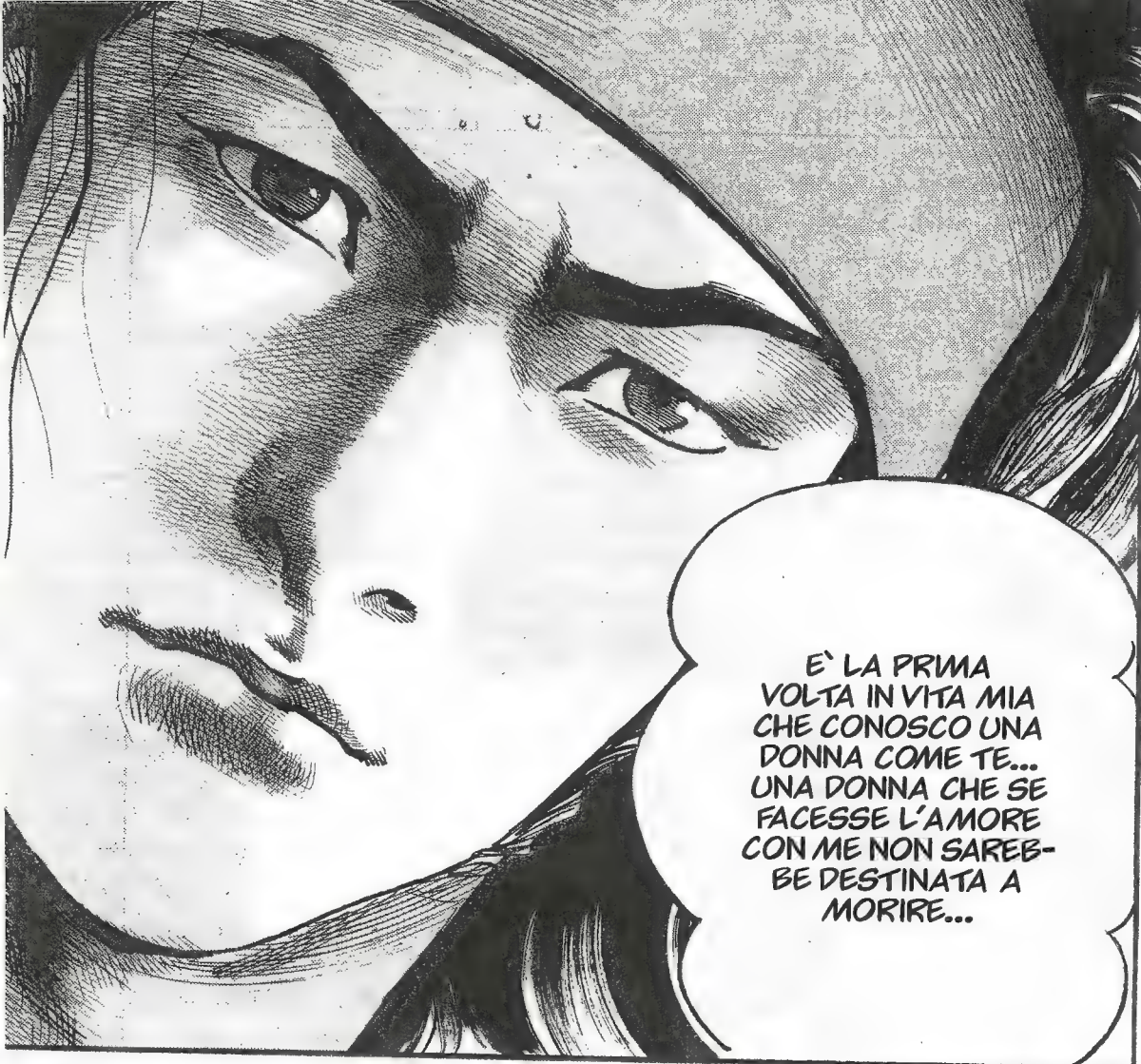
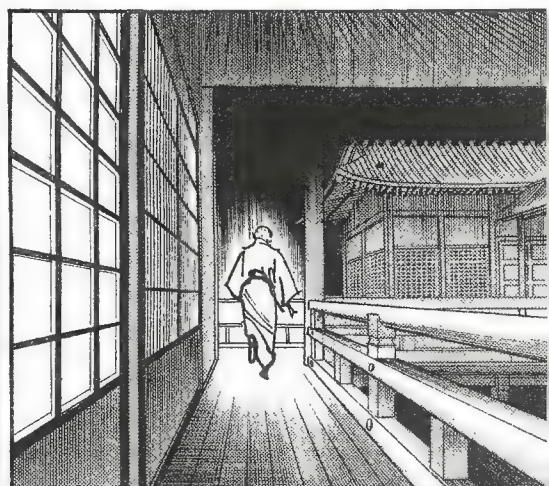
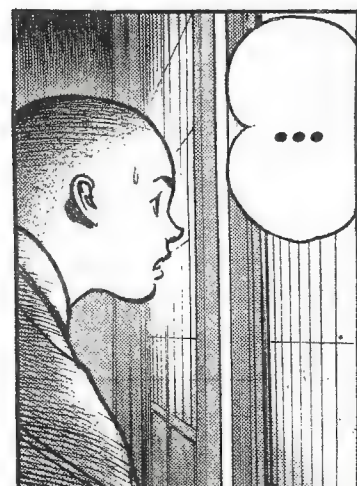
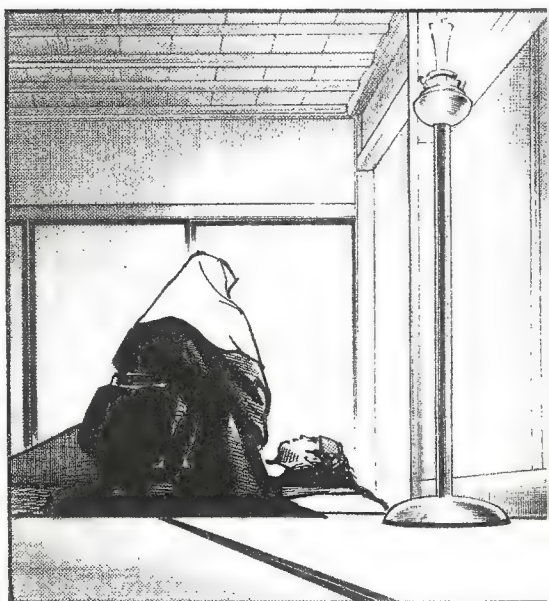
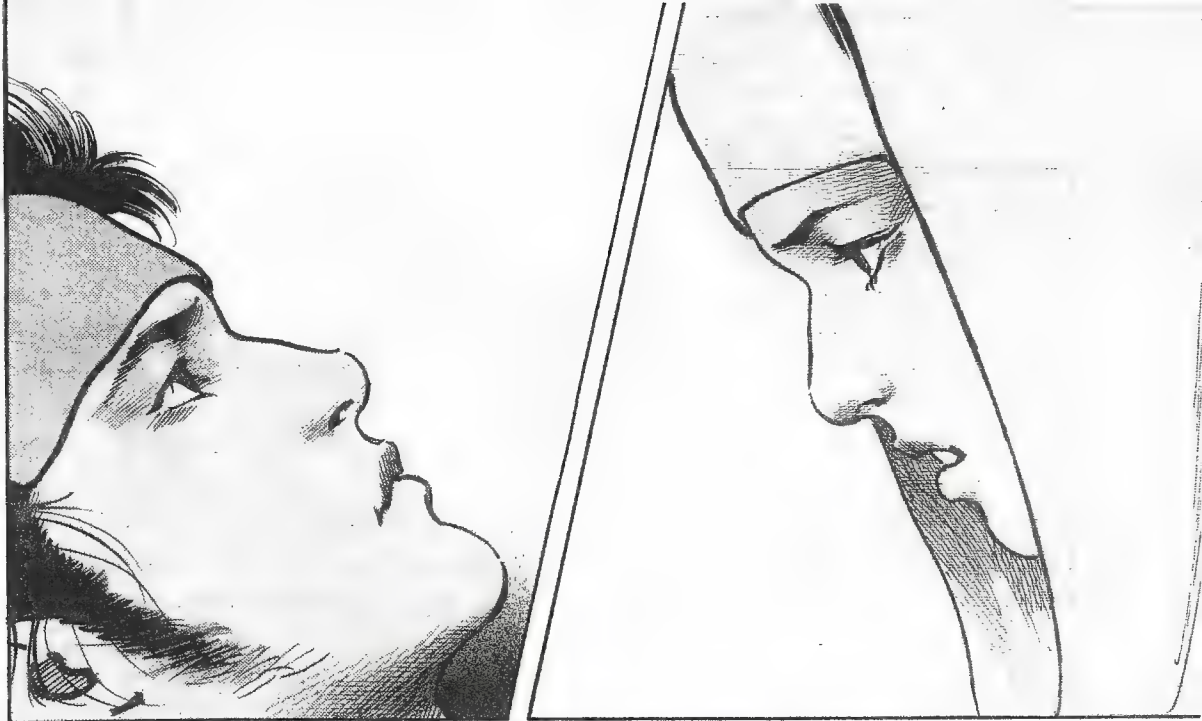
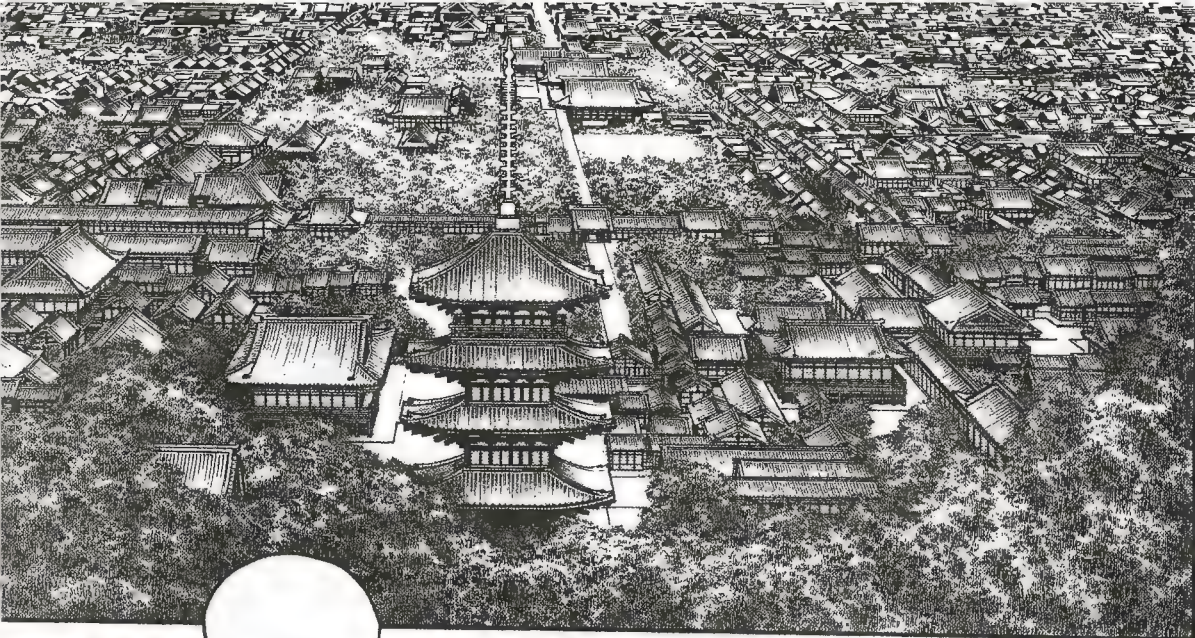
FLAP

WHUP

SPIT

SORELLA SHIJAKU... PENSA CHE SE LA CAVERÀ...?
ANCHE SE È FERITO, OSPITARE UN SAMURAI SCONOSCIUTO IN TEMPI COSÌ DIFFICILI POTREBBE ESSERE UN PO' AZZARDATO...
...
COMUNQUE SIA... È LA PRIMA VOLTA CHE VEDO UN UOMO TANTO BELLO DA FARMI VENIRE I BRIVIDI... MI SEMBRA IMPOSSIBILE...
BLUSH
ECCO... VOLEVO DIRE...
TAMAE, NON DEVI MAI AVVICINARTI A QUELL'UOMO.
COME DICI TU, POTREBBE ANCHE ESSERE PERICOLOSO. DATO CHE I TUOI GENITORI TI HANNO AFFIDATO A ME, IO HO LA RESPONSABILITÀ DI PROTEGGERTI.
ASSISTERÒ IO QUELL'UOMO, FINCHÈ LA SUA FERITA NON SARÀ GUARITA!
...

SZOCK
SLASH
AAGGH!
AAAAH!

COME IMMAGINAVO... ANCHE QUELL'UOMO È...

QUELLI CHE MI HANNO ASSALITO... ERANO UOMINI BESTIA...
SONO STATO AZZANNATO DA UNO DI LORO... PROPRIO MENTRE BATTEVO LE PALPEBRE...
...
HO SENTITO PARLARE DI UN GUERRIERO NOTO PER AVER IDEATO UNA STRATEGIA MOLTO PARTICOLARE... SI SOTTOPOSE A UN DURO ALLENAMENTO...
...MA GRAZIE A QUESTO IMPARÒ A NON BATTERE CIGLIO DURANTE I COMBATTIMENTI... E AD APPROFITTARE DELL'ISTANTE IN CUI INVECE LO FACEVA IL SUO AVVERSARIO... DAVVERO UNA TECNICA CHE HA POCO DI UMANO...
UOMINI BESTIA... PERICOLOSI E LETALI...
DOVRESTI SAPERE MOLTO BENE DELLA LORO ESISTENZA...

TU SEI UN SAISHI... O MEGLIO, UNO DEI POCHI SFUGGITI ALLA CACCIA AI SAISHI ORGANIZZATA DALLO SHOGUNATO...

SE NON LO FOSSI, IL MORSO DI UNO DI QUEGLI UOMINI BELVA TI AVREBBE UCCISO ALL'ISTANTE...

E` LA PRIMA VOLTA IN VITA MIA CHE CONOSCO UNA DONNA COME TE... UNA DONNA CHE SE FACESSE L'AMORE CON ME NON SAREB-BE DESTINATA A MORIRE...

DOVE SI TROVA TSUKINO-SUKE?

VERAMENTE DOVREI ESSERE IO A CHIEDER-LO AL SIGNOR IZABURO SASAKI, DATO CHE DO-PO ESSERE USCITO IERI SERA PER INCONTRARLO NON E' PIU' TORNATO...

...

E COSÌ CI È IMPOSSIBILE CHIEDERE AIUTO A QUEL TIPO CHIAMATO GEN TSUKINOSUKE...

MI DISPIACE...

NON C'È ALTRA SCELTA. DOVREMO ENTRARE IN AZIONE CONTANDO SOLO SULLE NOSTRE FORZE! ORMAI NON ABBIAMO PIÙ UN SOLO MINUTO DA PERDERE!

DOBBIAMO ASSOLUTAMENTE OSTACOLARE IL PIANO D'ASSALTO AI PALAZZI OCCIDENTALI A YOKOHAMA... QUEI DANNATI RONIN E LA LORO CAMPAGNA CONTRO GLI STRANIERI STA DIVENTANDO UN PROBLEMA SERIO...
IL CAPO DI GABINETTO DELLO SHOGUNATO CI HA ORDINATO DI NON USARE MEZZE MISURE... DI ESSERE SPIETATI, SE OCCORRE...

SECONDO LE INDAGINI CONDOTTE IN SEGRETO DALLE AUTORITÀ, DOMANI SERA I RONIN XENOFOBI SI RADUNERANNO AL CONVENTO DEL TEMPIO DI REISEN, QUI A KYOTO...

...

TI RINGRAZIO DI ESSERTI PRESA CURA DI ME, ANCHE SE E' STATO SOLO PER BREVE TEMPO...

MA... TAMAE...

COME SAI, SONO FIGLIA UNICA DEI PROPRIETARI DI UN NEGOZIO DI TESSUTI PER KIMONO MOLTO RINOMATO. SONO CRESCIUTA TRA VIZI E AGI, SENZA MAI PROBLEMI...

RAGGIUNTA L'ETÀ DELL'ADOLESCENZA, HO ESAGERATO UN PO' CON LE COMPAGNIE MASCHILI, COSÌ I MIEI GENITORI, NON POTENDO PIÙ RESTARE INDIFFERENTI, MI HANNO PORTATO QUI...

SONO STATA **COSTRETTA** A FARMI MONACA...

...

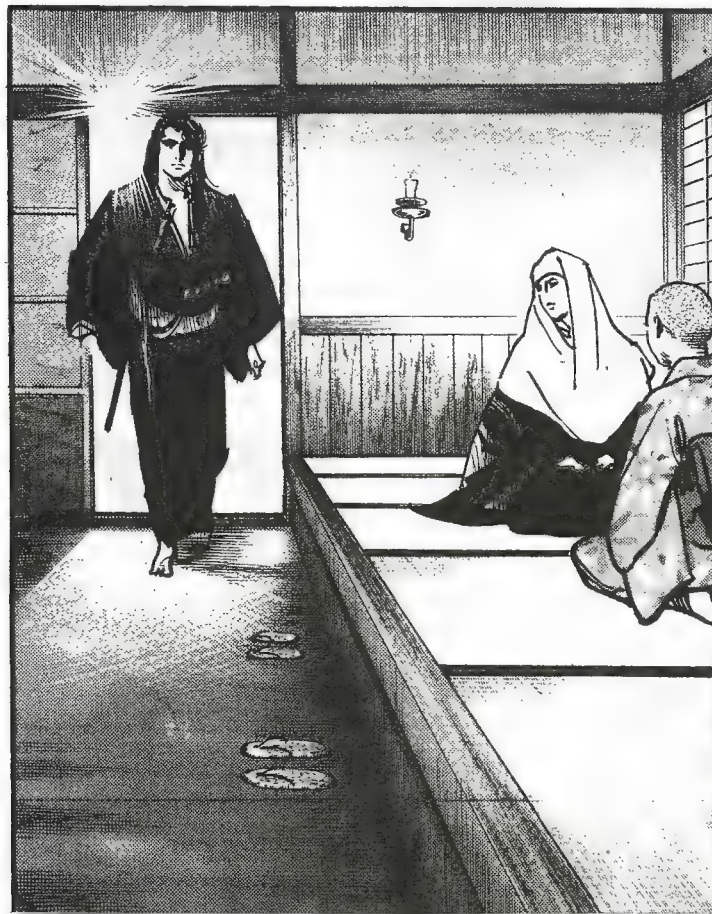
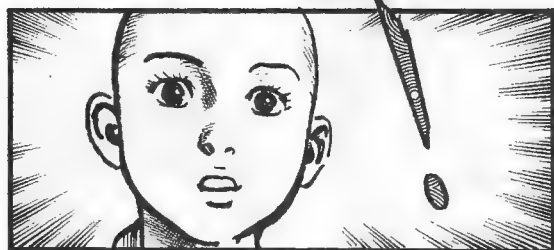
E TUTTO PERCHÈ... PERCHÈ TI VOGLIO BENE, SHIJAKU... SEI STATA COSÌ GENTILE CON ME...

...

...

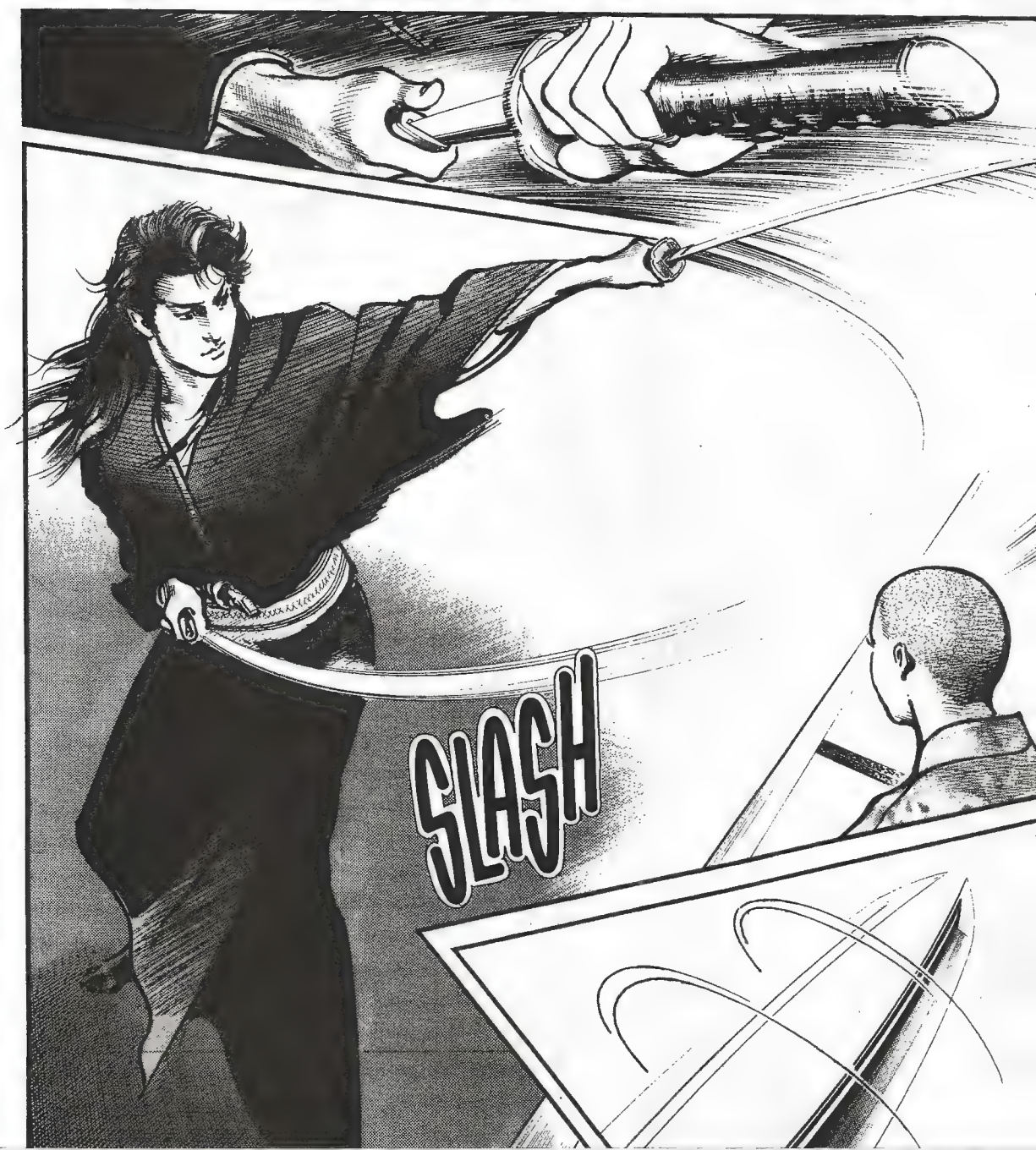
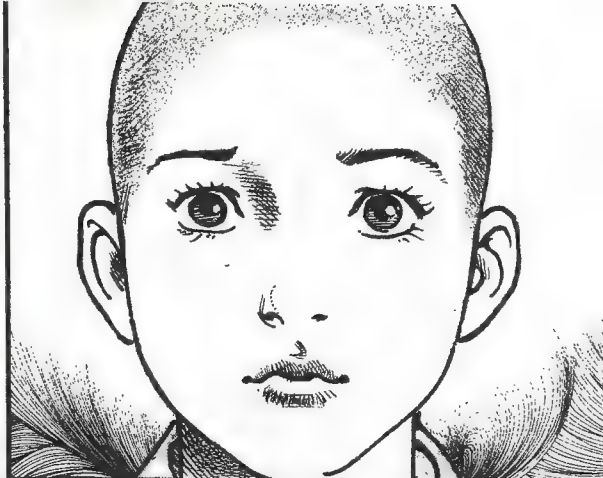
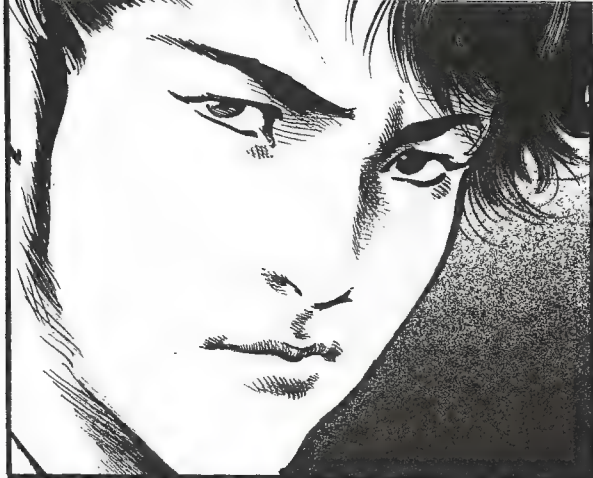
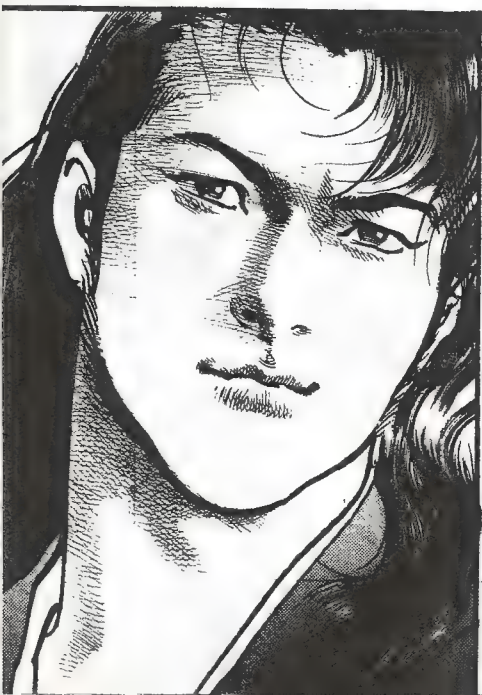
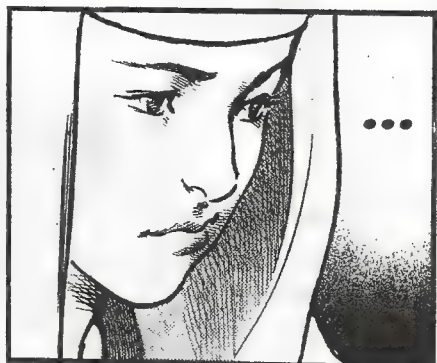
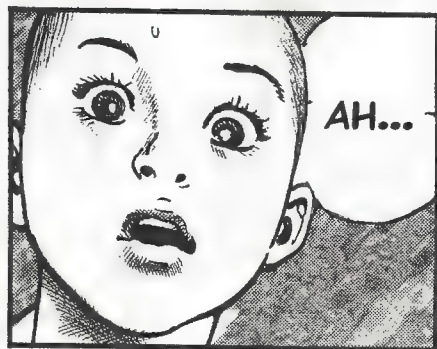
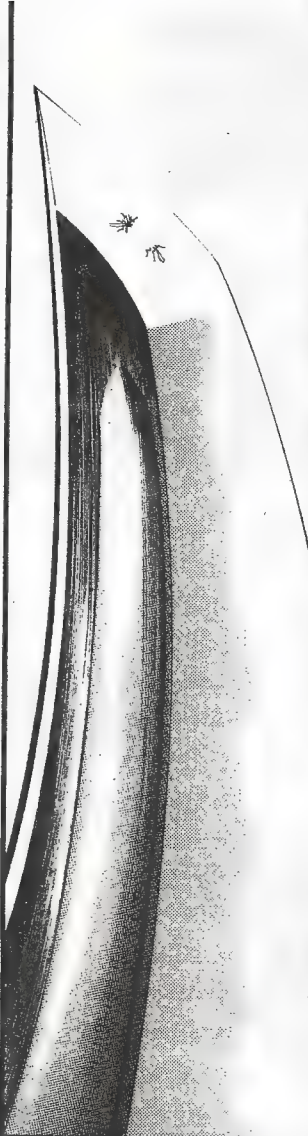
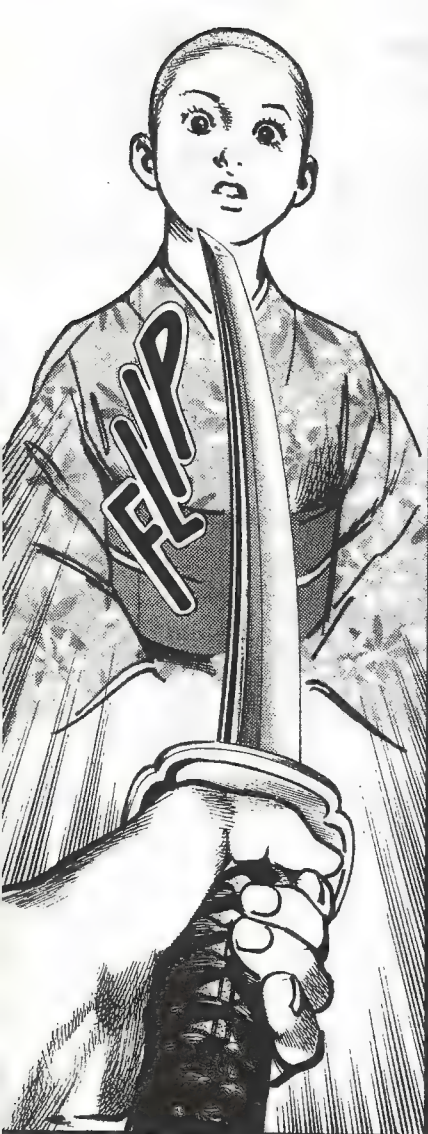
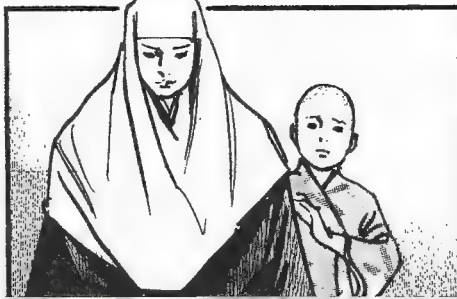
...MA SONO RIUSCITA A RESISTERE ALLE PRATICHE ASCETICHE PER BEN SEI MESI, SENZA MAI TENTARE LA FUGA NEMMENO UNA VOLTA...

SIGH...

TUTTAVIA, SHIJAKU...
SNIFF
...MENTRE ASSISTEVI QUEL SAMURAI, IERI SERA...
ANCHE SE NON POTEVO SENTIRE DI COSA PARLAVATE... MI SEMBRAVI UN PO' STRANA...
NO, ASPETTA... NON E` COME PENSI TU!
NON C'E` NULLA DA TEMERE, TAMAE... NON HO LA MINIMA INTENZIONE DI PORTARTI VIA SORELLA SHIJAKU...

GRAZIE ALLA VOSTRA ASSISTENZA, LA MIA FERITA È GUARITA E SONO SFUGGITO ALLA MORTE... QUINDI ORA POSSO ANDARMENE...
FRA NON MOLTO QUEI MOSTRI TORNERANNO QUI PER AGGREDIRMI, FIUTANDO L'ODORE DEL MIO SANGUE...
SE MI TRATTENESSI ULTERIORMENTE, VI CREEREI SERI PROBLEMI...
MI CHIAMO GEN TSUKINOSUKE... UN GIORNO CONTRACCAMBIERÒ LA VOSTRA GENTILEZZA... AVETE LA MIA PAROLA!
MA... MA IO...
...SONO PREOCCUPATA... PER LA VOSTRA VITA...

SLASH

FLIP

TSUKI-
NOSUKE!
ERO COSÌ PREOCCUPATA PER TE... ANCHE IL SIGNOR INUI TI CERCAVA, COSÌ MI HA ACCOMPAGNATO...
MA CHE CI FACEVI IN QUESTO CONVENTO?!
OH, POVERINO... HAI AVUTO PAURA, TSUKINOSUKE...?
COMUNQUE, MENO MALE CHE QUELLA MONACA GENTILE SI È PRESA CURA DI TE...
AVEVI BISOGNO DI PARLARMI, HANSHIRO INUI?

DOMANI SERA SI TERRÀ UNA RIUNIONE DI RONIN DELLA CORRENTE ANTI-STRANIERA PROPRIO IN QUESTO TEMPIO.
FIUTANDO LA NOTIZIA, LE GUARDIE DELLA CITTÀ POTREBBERO FARE IRRUZIONE DA UN MOMENTO ALL'ALTRO...
CONTANDO SULLA TUA ABILITÀ, VOR-REI CHIEDERTI DI OCCUPARTI DELLA LORO SCORTA...
...
...
SHIJAKU E' MIA SORELLA MAGGIORE.

GEN... TSUKINO-SUKE...

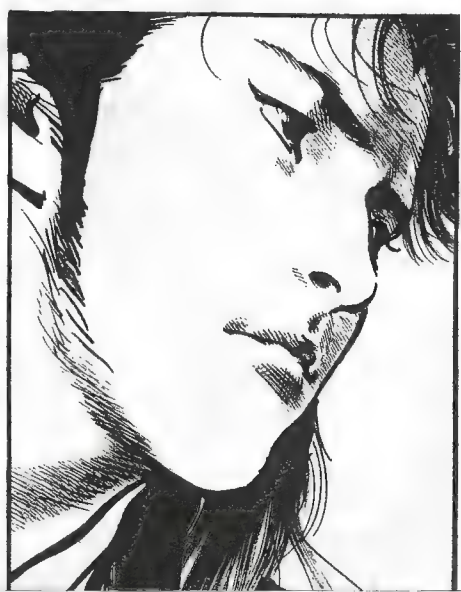
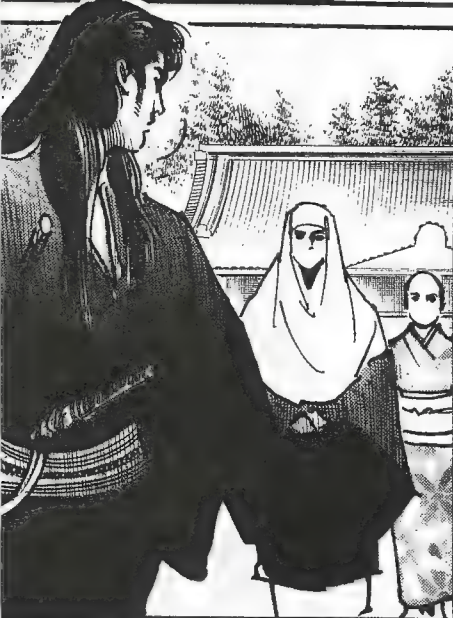
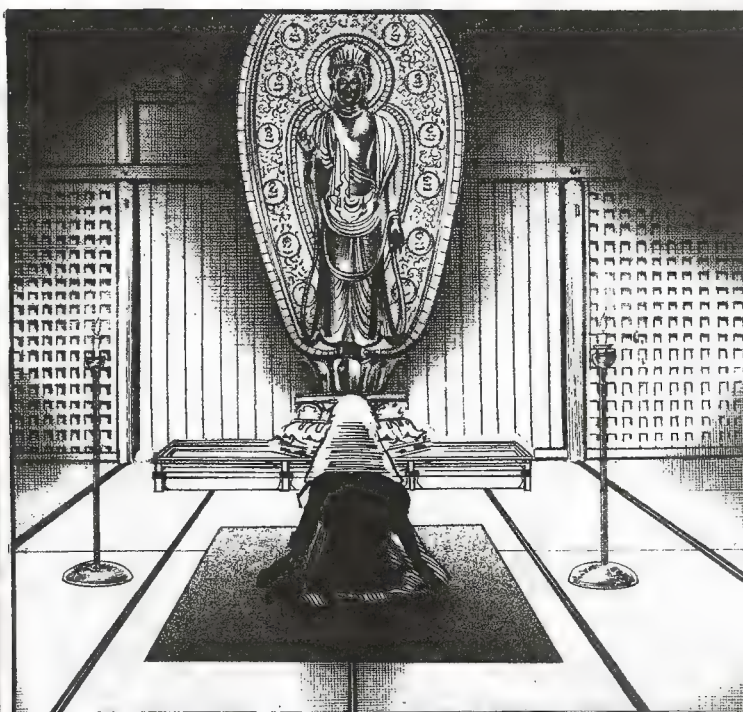
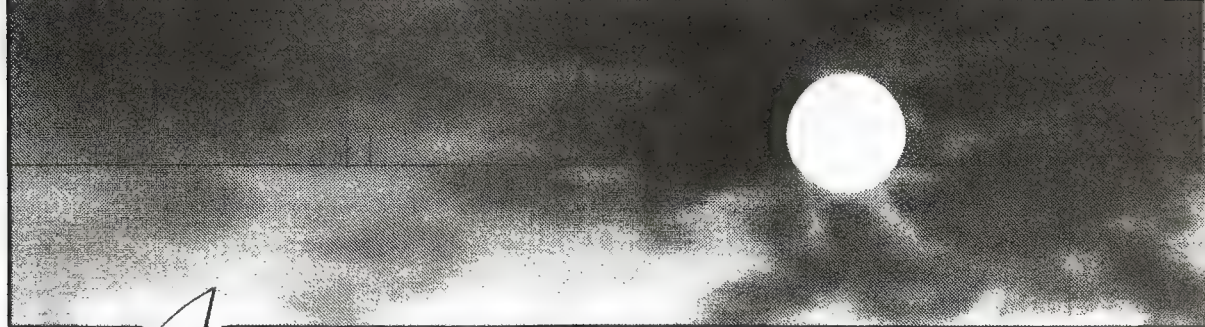
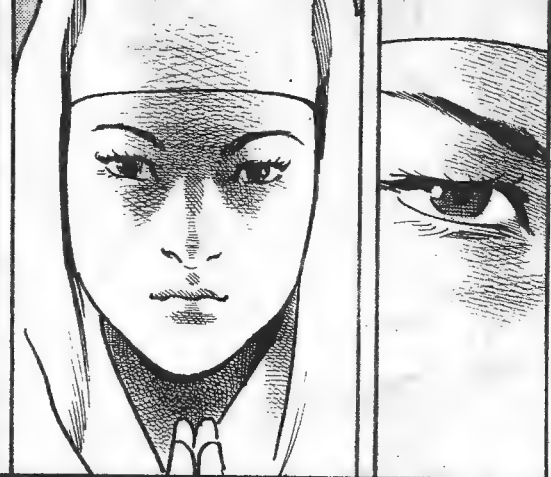
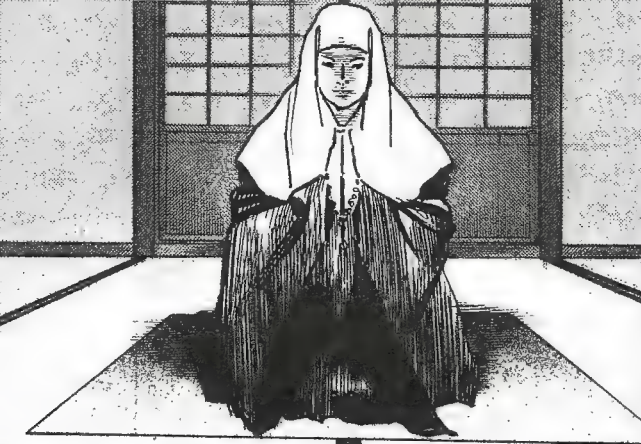
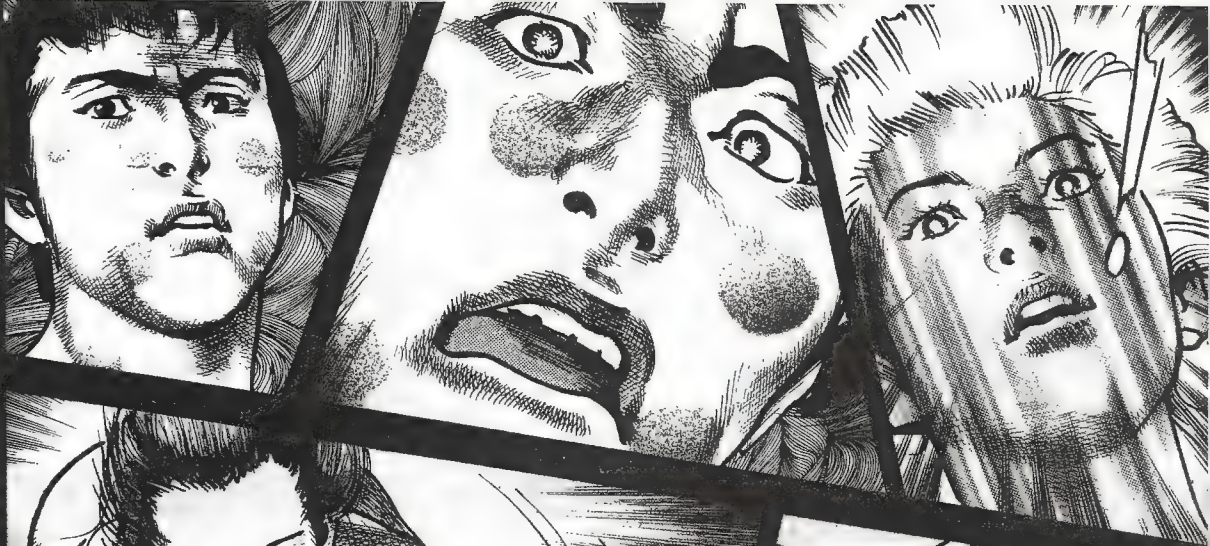
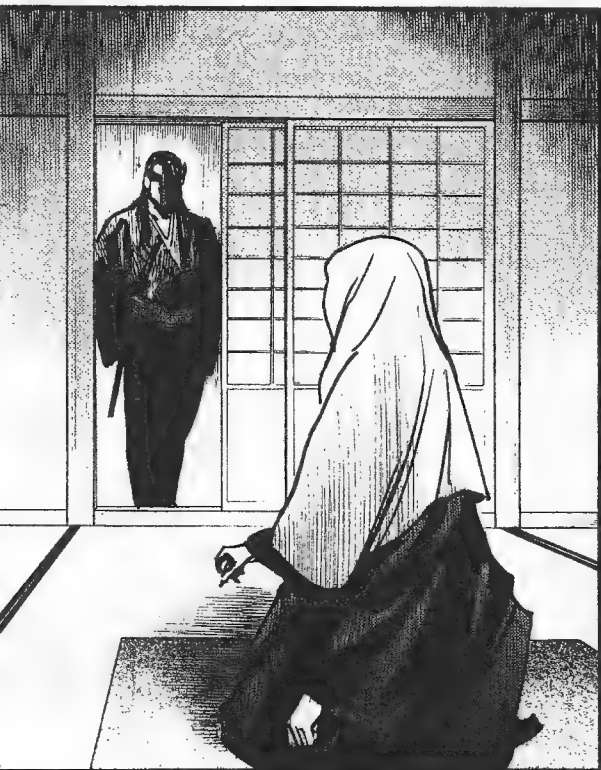
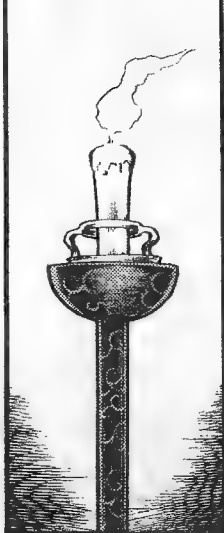
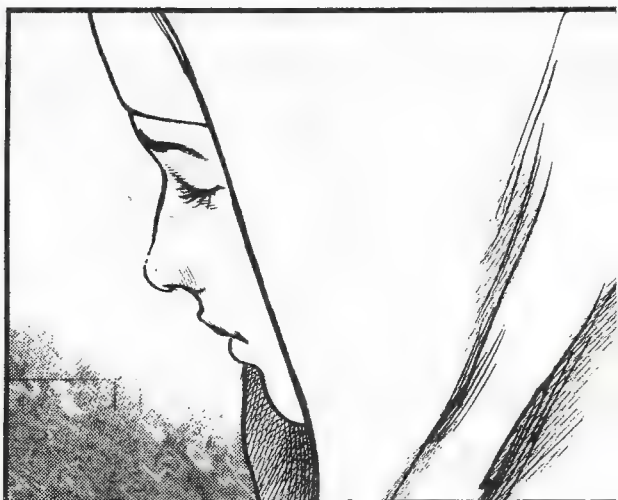
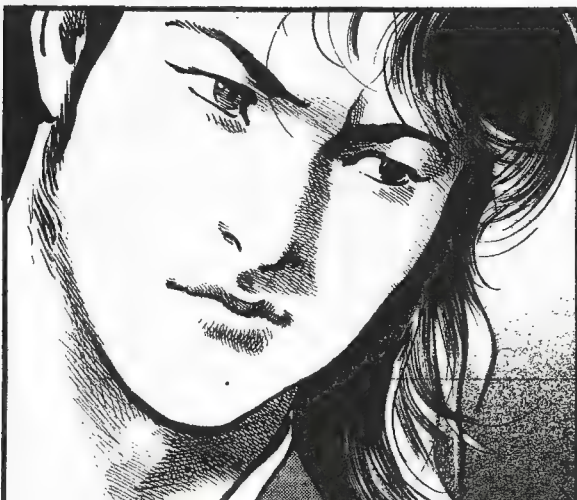
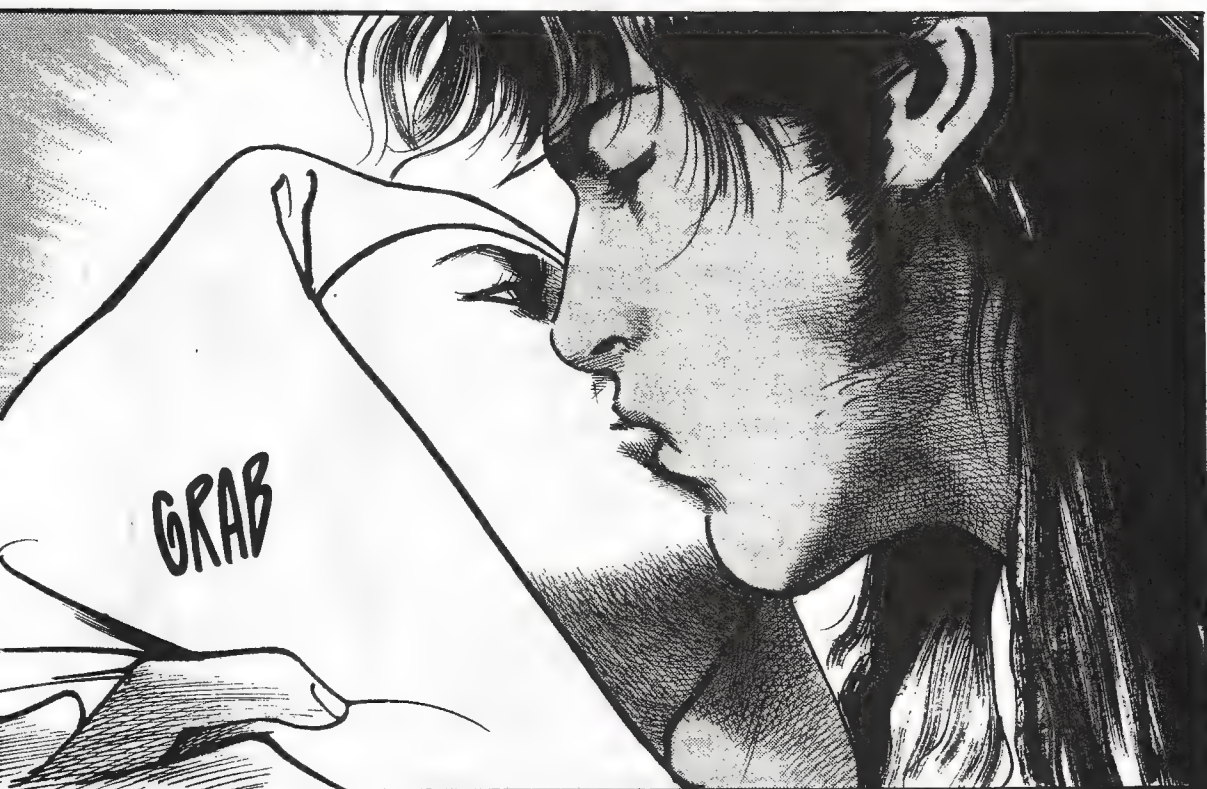
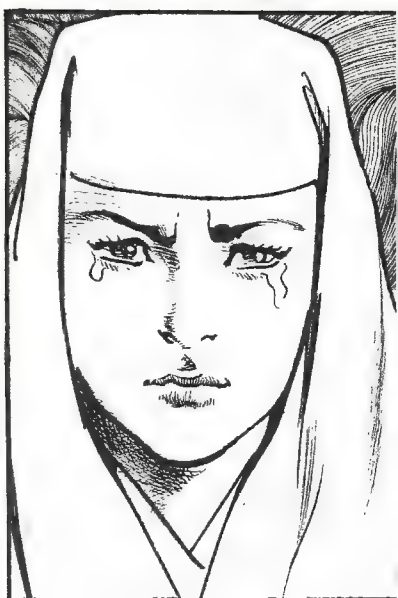
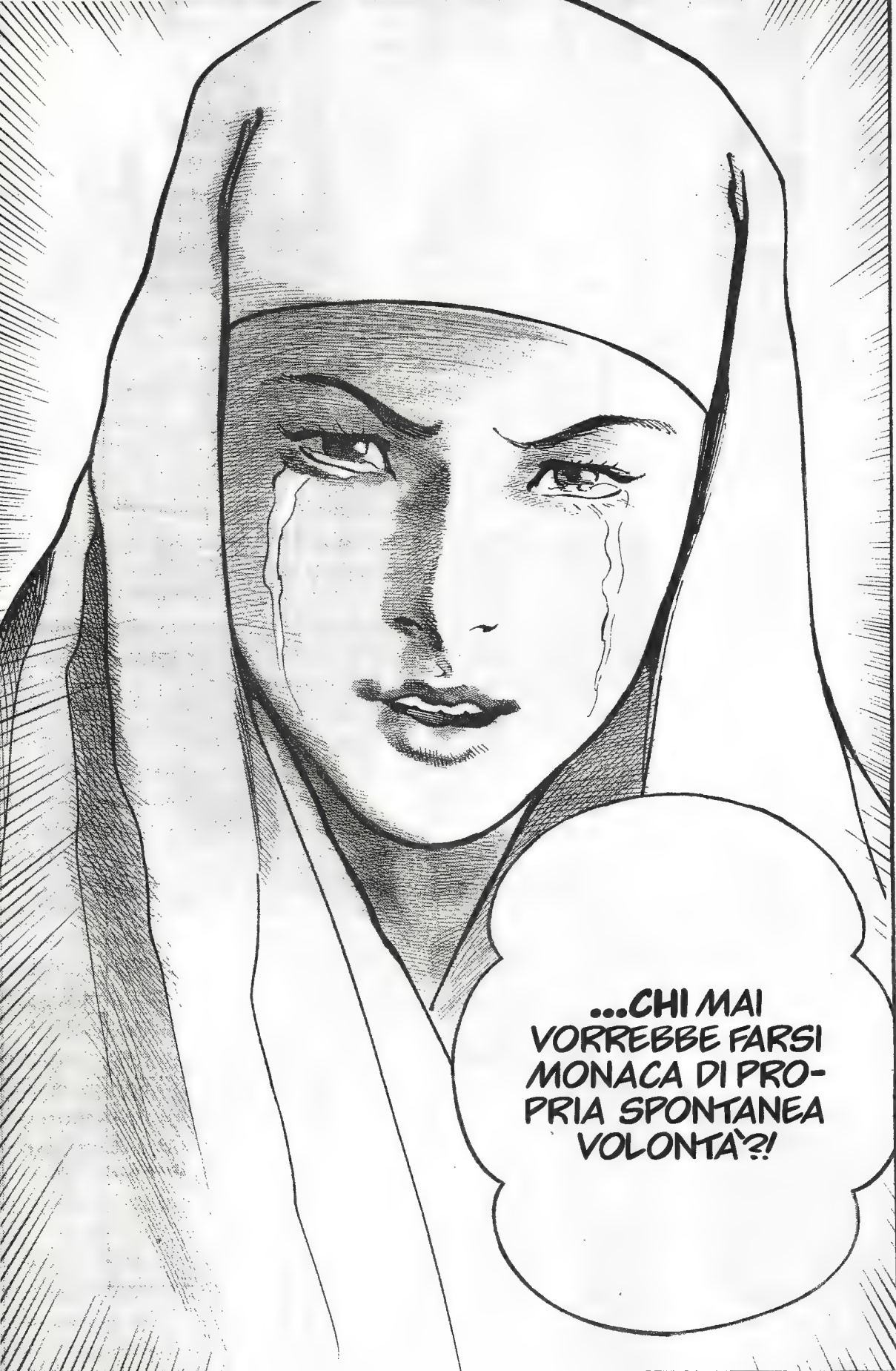
E' NATURALE CHE LA SIGNORINA SHIJAKU PERDA LA RAGIONE NEI SUOI CONFRONTI...

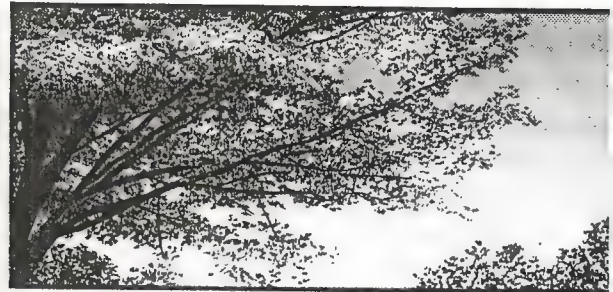
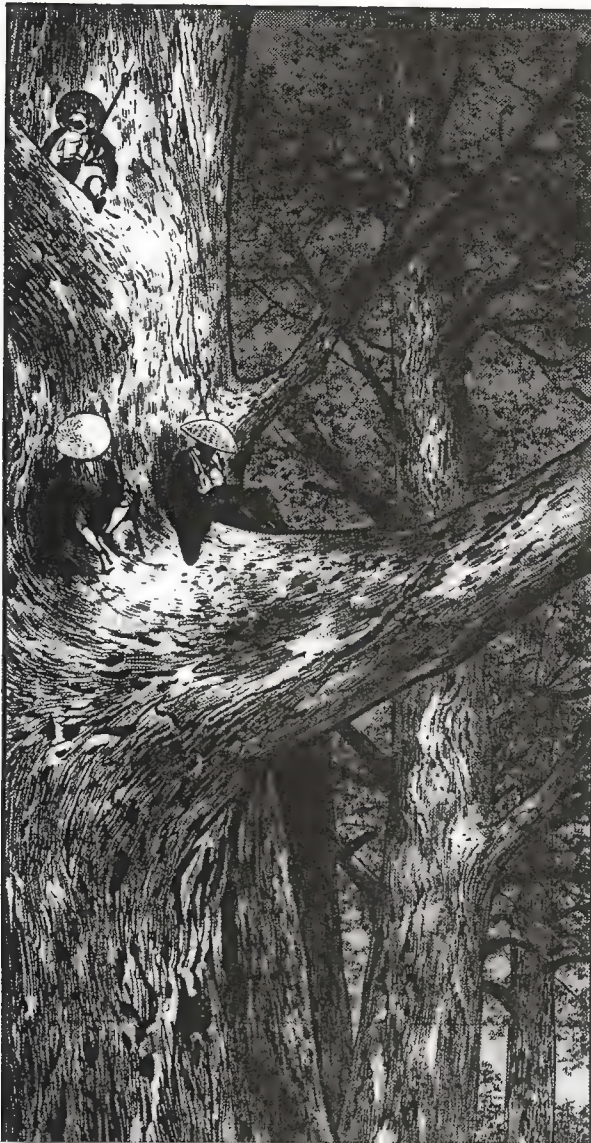
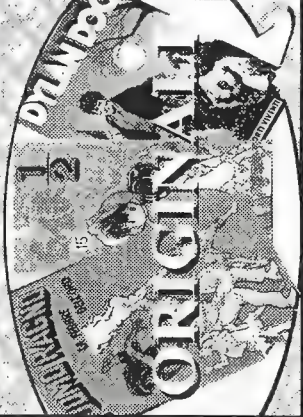
AHH
SÌ SÌ
COSÌ AHH

NO! NO! TI PREGO! NON MO-RIRE!

PAT

SONO DIVENTATA MONACA GIURANDO A ME STESSA DI NON INNAMORARMI MAI PIU` DI UN UOMO IN VITA MIA...

WHUP
GRAB

...CHI MAI VORREBBE FARSI MONACA DI PRO-PRIA SPONTANEA VOLONTÀ?!

RYUGETSUSHO 4 - CONTINUA

NOVITA'
FILMS
CD AUDIO CD VIDEO
ORIGINALI
Casa del Fumetto
DAL 1970
FANTASIA
Dal 1989
Distribuisce
STAR COMICS
e tutti gli
altri editori
TESSERE
SCONTO
FUMETTOMAT
SPEDIZIONI
SPESE GRATUITE
GADGETS
Via Gino NAIS, Dal n°19 al n°29 - ROMA
00136 TEL.06/39749003 FAX06/39749004
(Metro A Musei Vaticani, zona S.PIETRO-pl.degli EROI)

GEN 13
Una sexy eroina per una missione impossibile
SHRRIP!
SHRRIP!

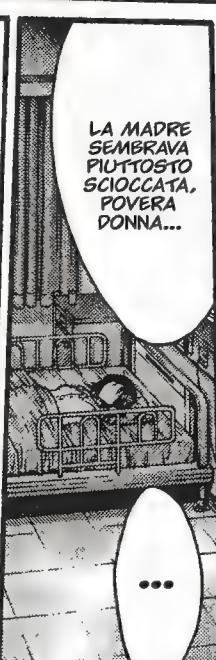
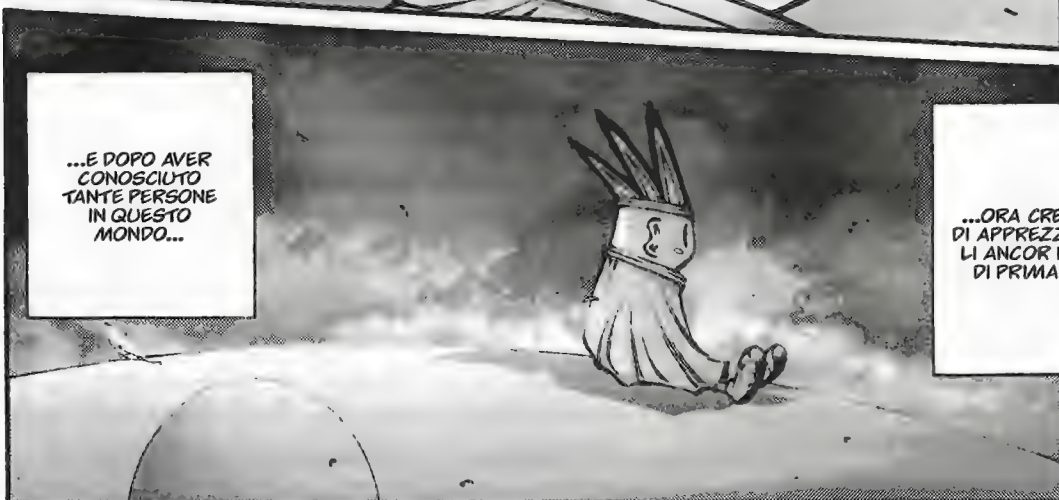
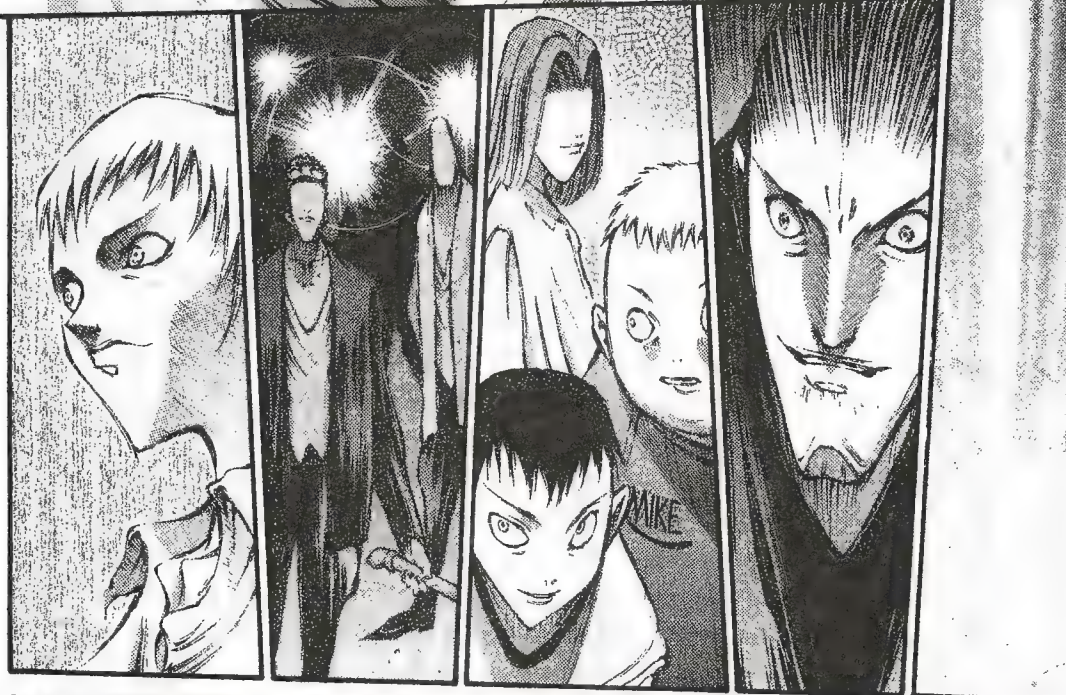
VERSIONE INTEGRALE NON CENSURATA
GEN 13

Paramount
A VIACOM COMPANY

Ryusuke Mita
AITEN MYOO
IL SIGNIFICATO DELLA SALVEZZA
AI
KOTO

POLICLINICO JINGUJI

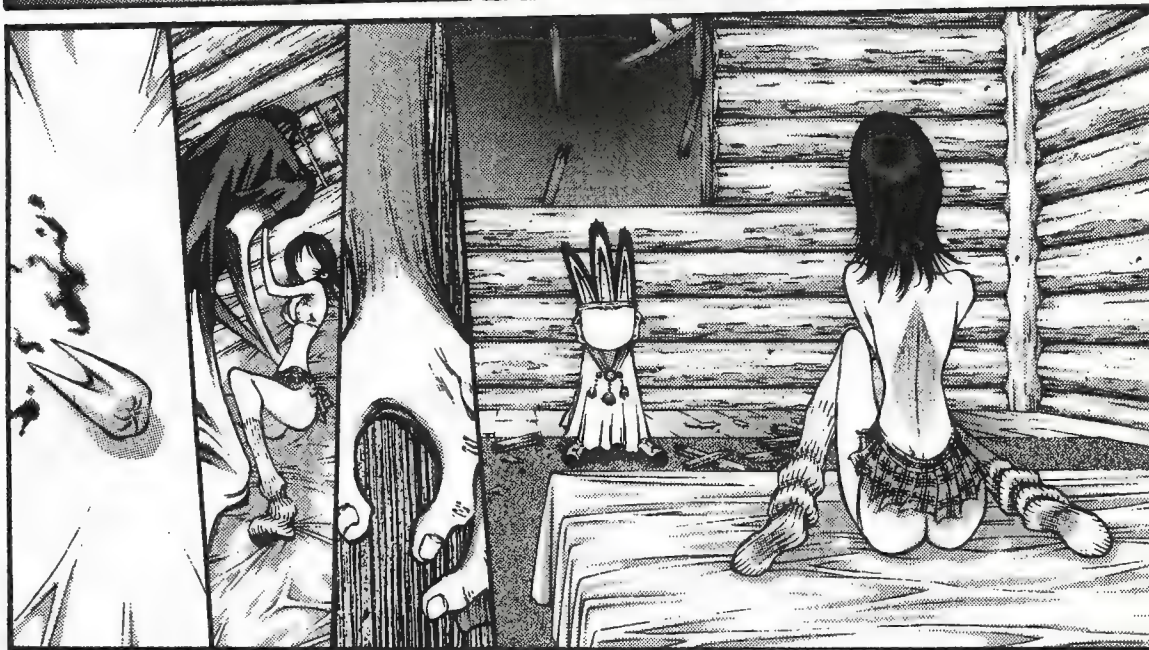
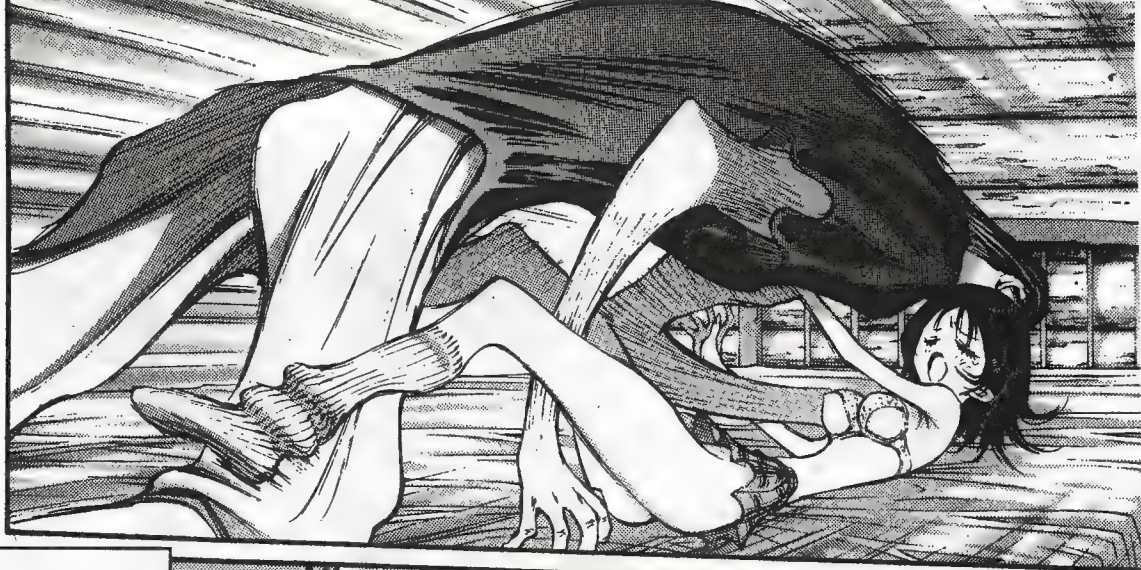
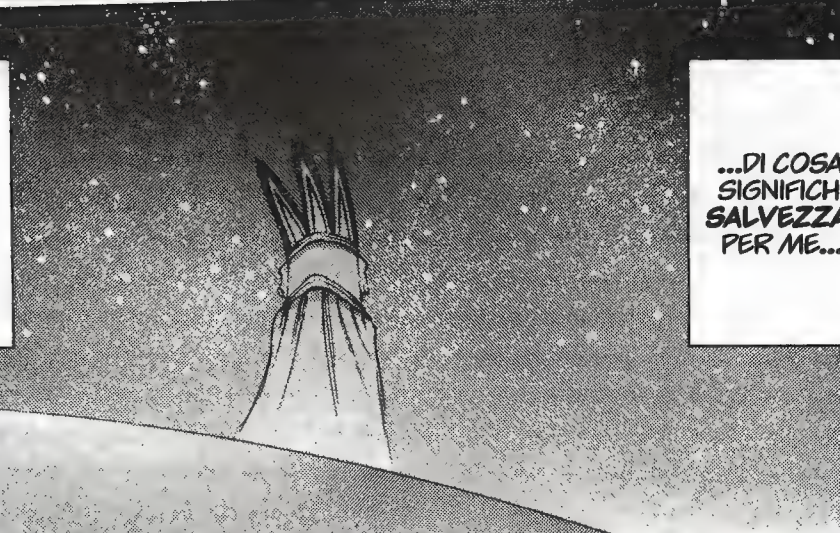
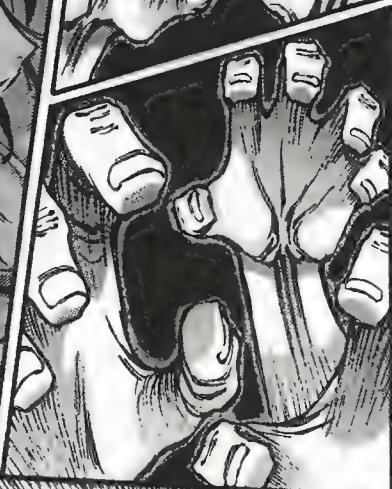
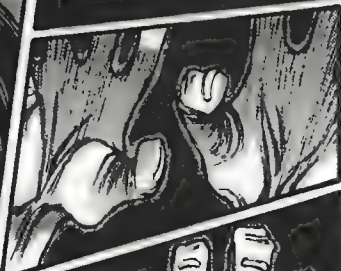
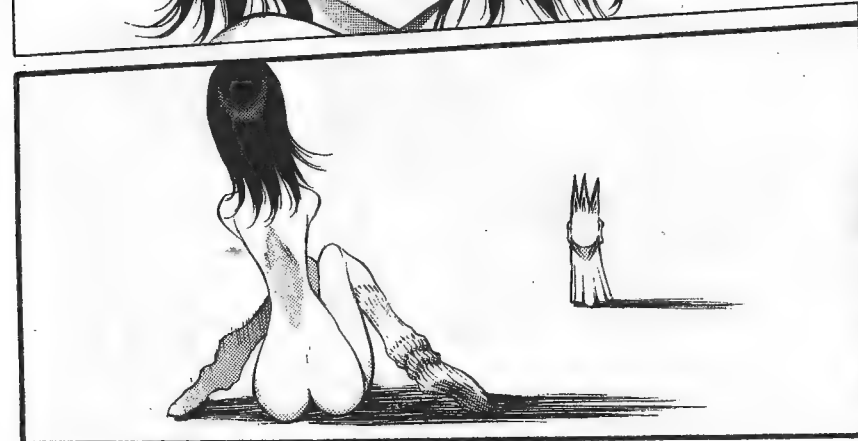
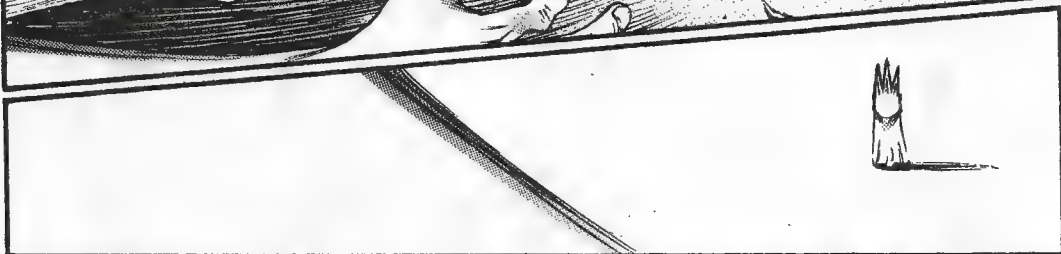
LESIONI ESTERNE IN TREDICI PUNTI DIVERSI, ESCORIAZIONI COMPRESE... INOLTRE CI SONO QUATTRO EMORRAGIE INTERNE SUI FIANCHI...

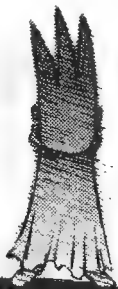
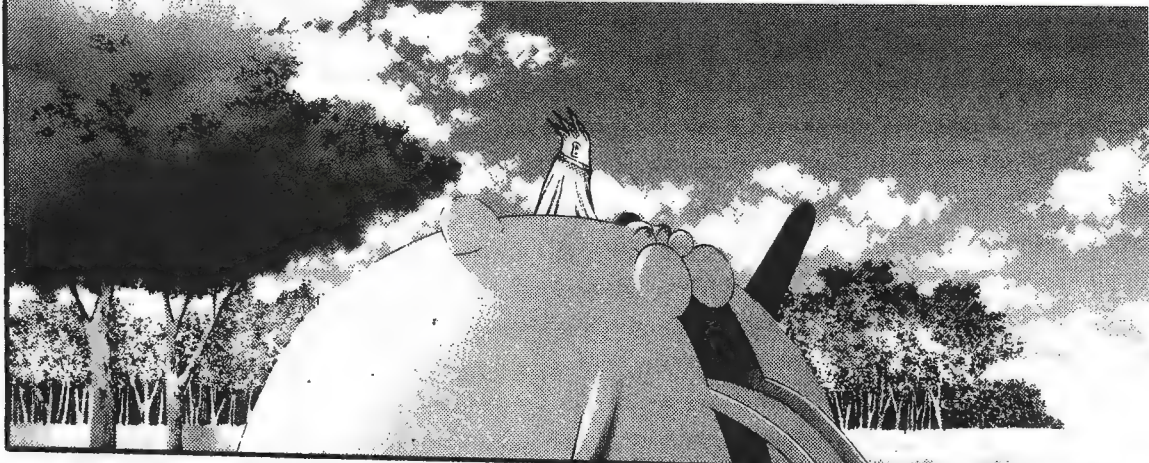
DUE MOLARI SPEZZATI.

VOSTRA SANTITÀ BHAISA-JYAGURU...
CIP CIP
A ME SONO SEMPRE PIA-CIUTI MOLTO GLI ESSERI UMANI.
...E DOPO AVER CONOSCIUTO TANTE PERSONE IN QUESTO MONDO...
...ORA CREDO DI APPREZZAR-LI ANCOR PIU' DI PRIMA...

E NONOSTANTE LA MALVAGITÀ LI ABBIA RESI ARIDI, NEL LORO PROFONDO BRILLA SEMPRE ALMENO UNA PICCOLA PIETRA PREZIOSA MULTICOLORE...
ANCHE IN COLORO CHE SONO DESTINATI ALL'INFERNO BATTE UN CUORE...
NIKE
...È DAVVERO BELLISSIMO.
...E QUESTO...

SOLO ORA ME NE SONO RESO VERAMENTE CONTO...

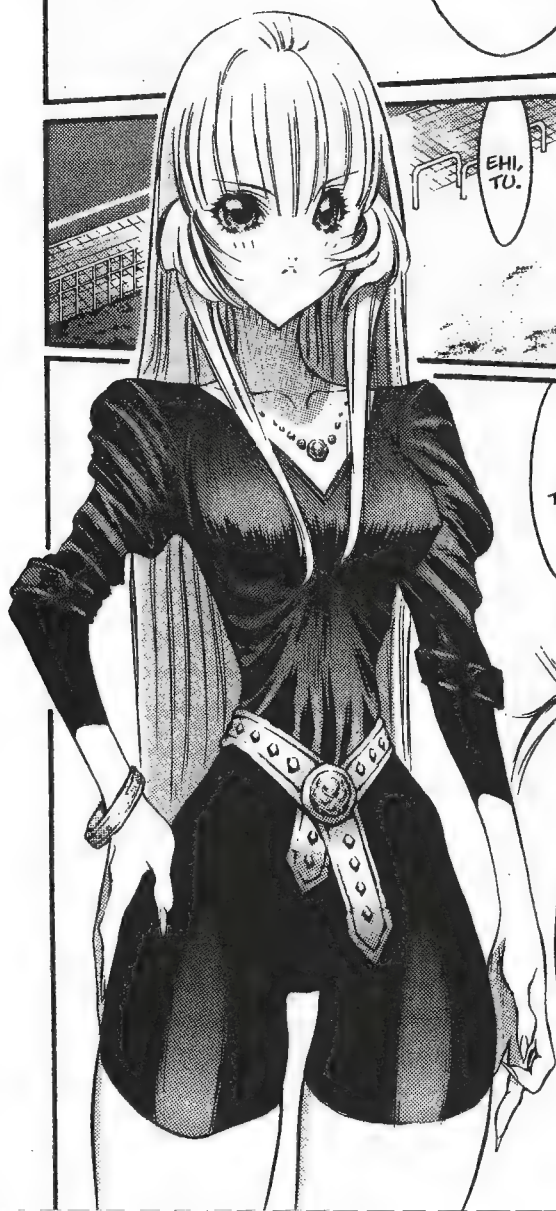
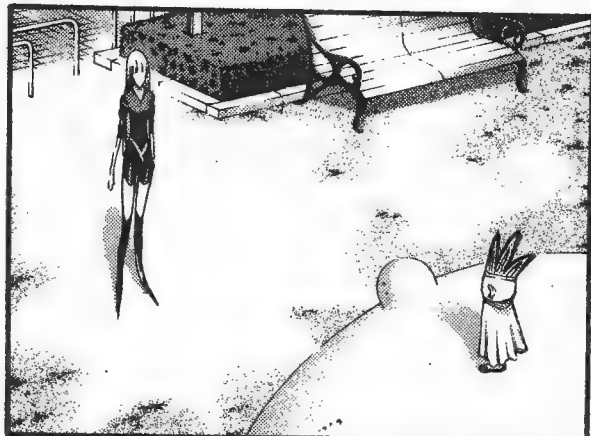
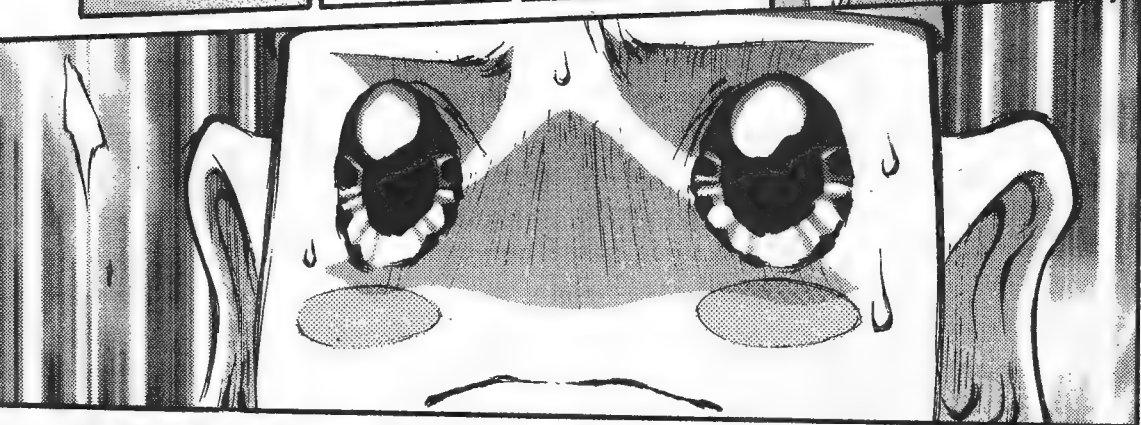
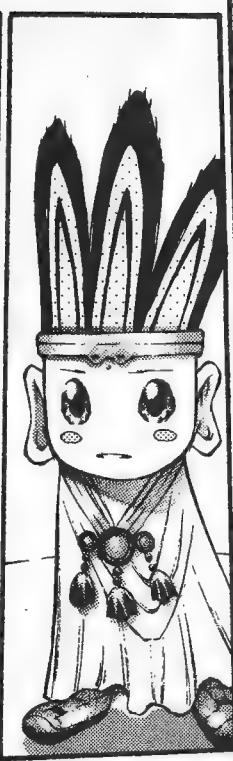
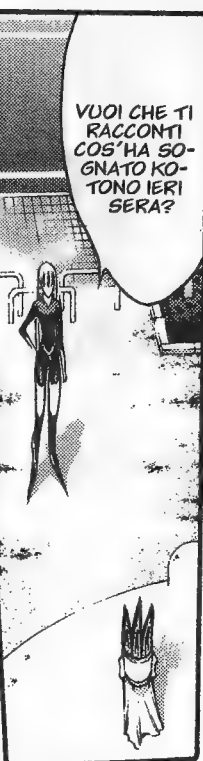
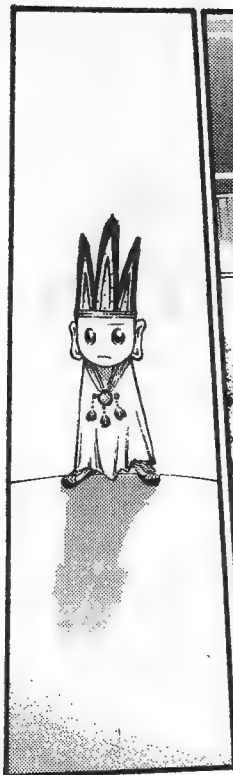
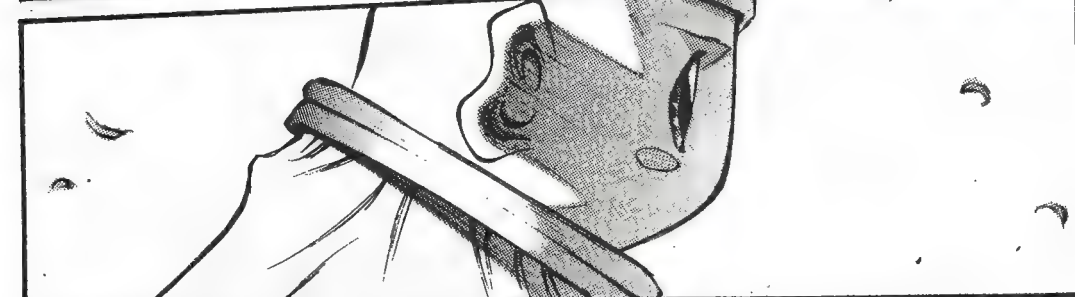
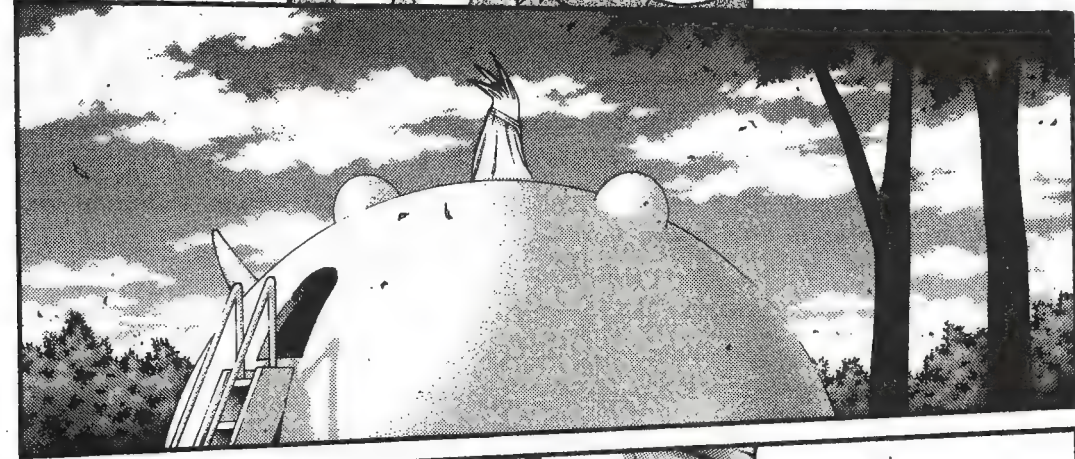
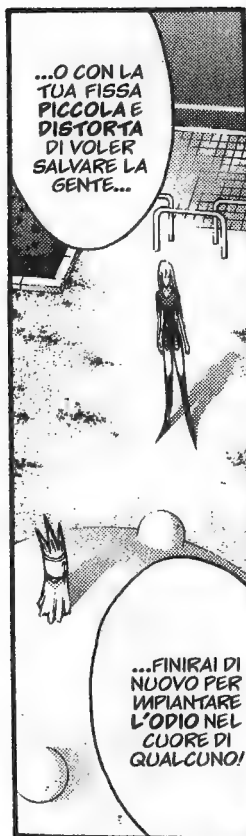
È QUEL PICCOLO PEZZO DI UMANITÀ CHE C'È IN LORO CHE CERCO A TUTTI I COSTI DI SALVARE...

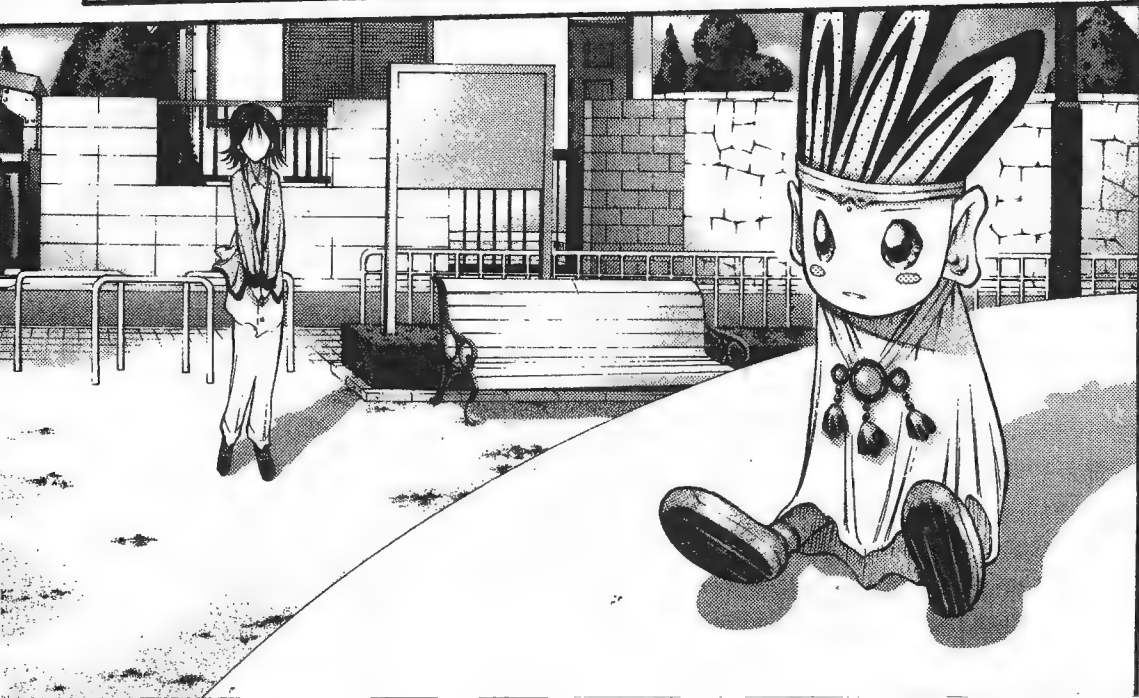
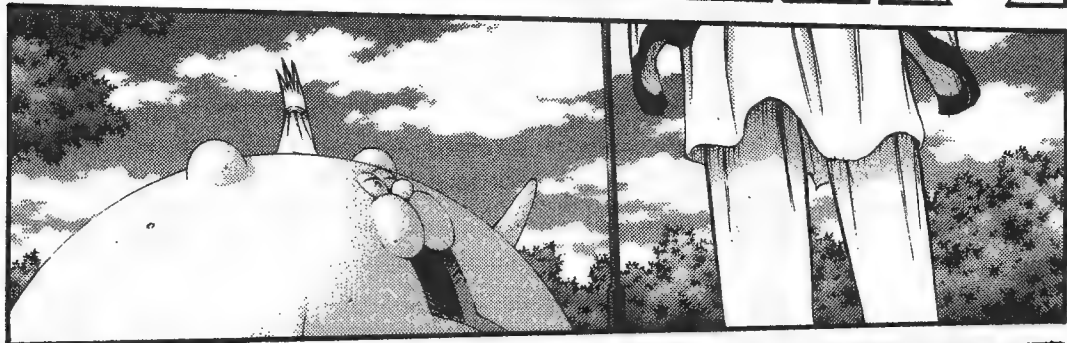
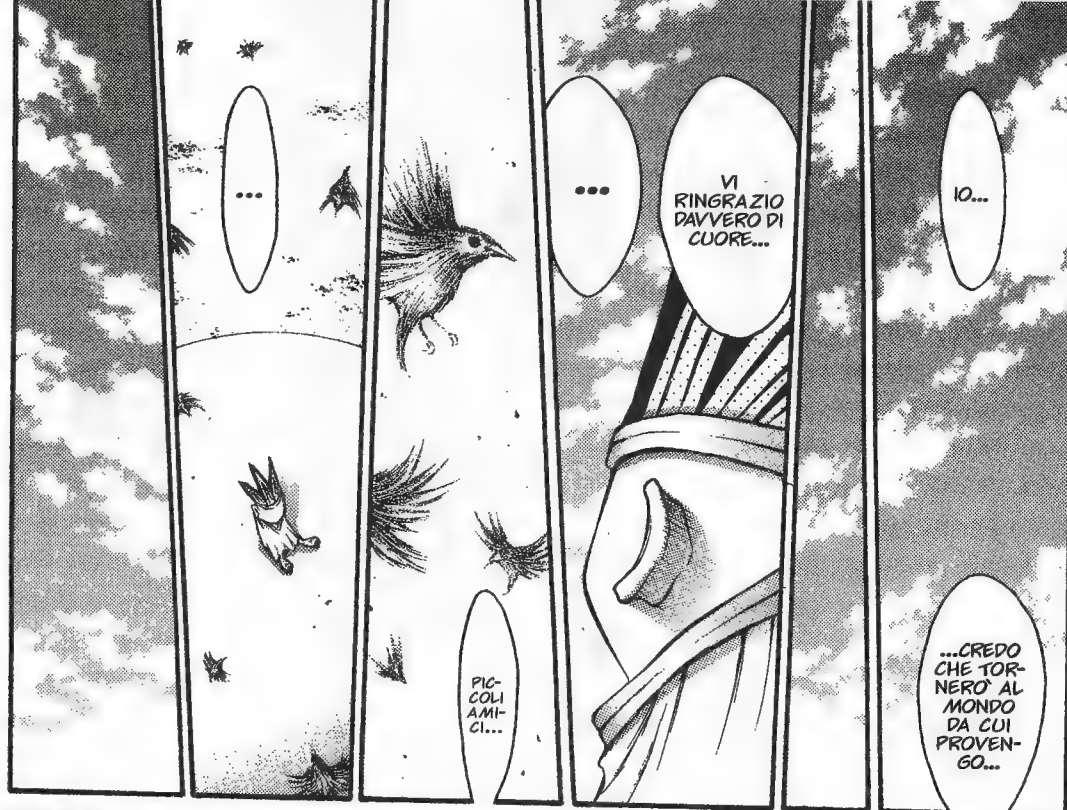
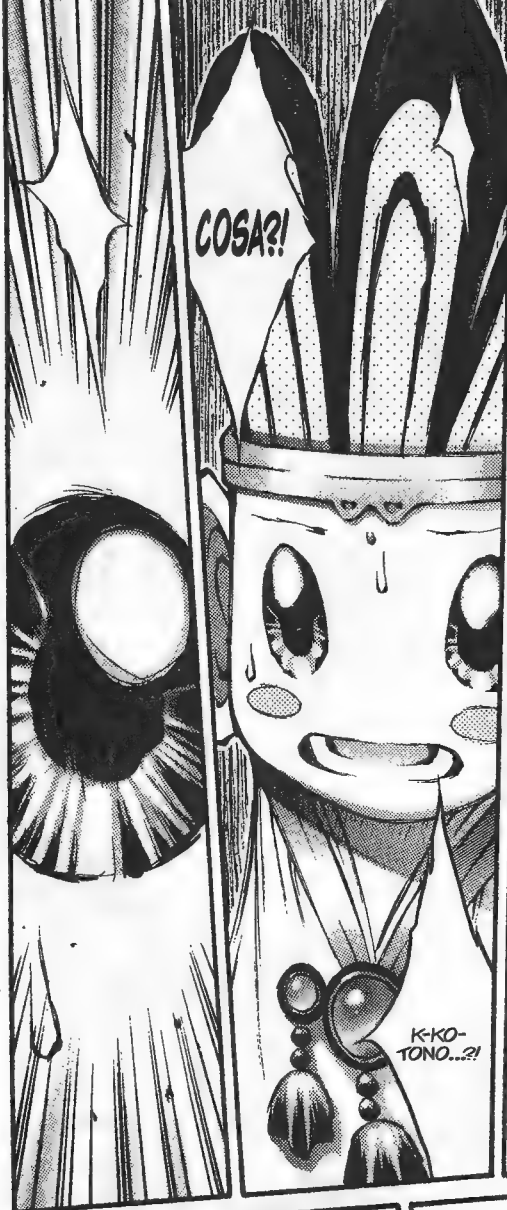
PERÒ...

...MENTRE BRANDIVO CON ORGOGLIO IL MIO SONAGLIO PENTAFORCATO DELLA SALVEZZA...

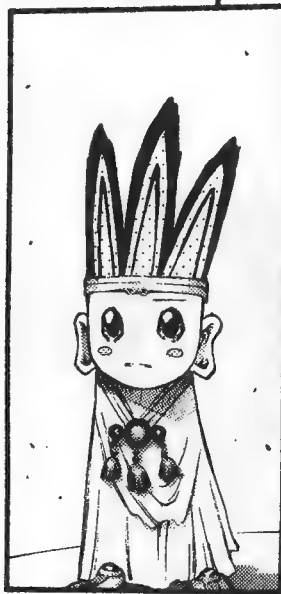
...HO COINVOLTO UNA PERSONA PER ME MOLTO IMPORTANTE IN UN'AZIONE DETTATA DA UNA CATTIVA INTENZIONE...

NON AVVICINARTI...
MA PURTROPPO...
TU DICI CHE LA TUA MISSIONE CONSISTE NEL DI TROVARE LE PERSONE CATTIVE E NEL PICCHIARLE PER FARLE TORNARE SULLA RETTA VIA...
ALLORA BASTERÀ CHE TI ANTICIPI IO!
HO PENSATO A UNA COSA!
SAI, AITEN... SE TU NON FOSSI MAI VENUTO IN QUESTO MONDO, QUELLA RAGAZZA AVREBBE POTUTO FARE A MENO DI ESSERE PROFANATA...
ORA... NON SO COME SPIEGARLO...

SALVARE NUMEROSE CANAGLIE...
...INFANGANDO UNA BRAVA PERSONA.
QUESTO SAREBBE PER TE IL FRUTTO DI ESSERE VENUTO IN QUESTO MONDO?
NON HO PIÙ LA MINIMA IDEA...
...DI COSA SIGNIFICHI SALVEZZA, PER ME...

NO...

NON AVVICINARTI...
SAREBBE STATO MEGLIO SE NON L'AVESSI MAI CONOSCIUTO...
...SE NON L'AVESSI MAI CONOSCIUTO...
CIP CIP

UH
LA MADRE DI KOTONO HA PIANTO TUTTA LA NOTTE.
COME PUOI STARTENE A PERDERE TEMPO IN UN POSTO DEL GENERE?
EHI, TU.
...E TE NE VADA DAL MONDO DEGLI ESSERI UMANI!
E` ORA CHE TU FACCIA LE VALIGIE...

...HA DESIDERATO DI NON AVERTI MAI CONOSCIUTO, AITEN...
PENSA UN PO'...
VUOI CHE TI RACCONTI COS'HA SOGNATO KOTONO IERI SERA?
NON HAI ANCORA CAPITO? TORNA IMMEDIATAMENTE AL TUO MONDO DEI LAPISLAZZULI PURI...

* **FUDO** SIGNIFICA IMMOBILITÀ, MENTRE **DAIITOKU** VUOL DIRE GRANDE VIRTÙ E AUTORITÀ. KB

IO...
...CREDO CHE TORNERÒ AL MONDO DA CUI PROVENGO...
VI RINGRAZIO DAVVERO DI CUORE...
...
PICCOLI AMICI...
...

COSA?!
K-KO-TONO...?!
MA TU... SEI STATA RICOVE-RATA...
...SOLO IERI... COME PUOI...?
HO CHIESTO AL DOT-TORE...
...DI FARMI USCIRE UN MOMENTO...

DEVO TORNARE SUBITO IN CAMERA...
...MA...
...VOLEVO ASSOLUTAMENTE... ECCO...
...CHIEDERTI SCUSA, AITEN...
...
COSA...?

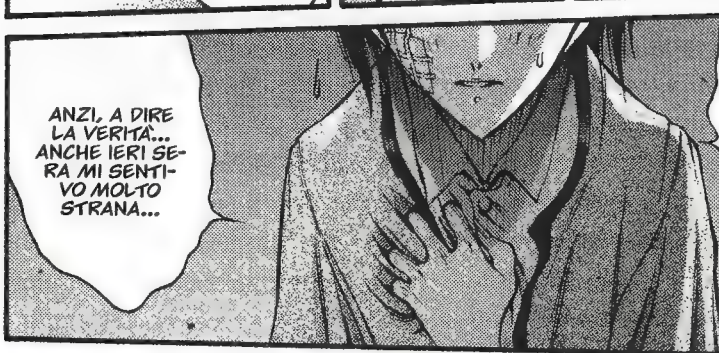
TI HO DETTO UNA COSA DAVVERO CRUDELE...

NON AVVICINARTI...

NONOSTANTE TU SIA CORSO APPOSTA PER SALVARMI...

MENTRE ERI COSÌ PREOCCUPATO PER ME... IO...

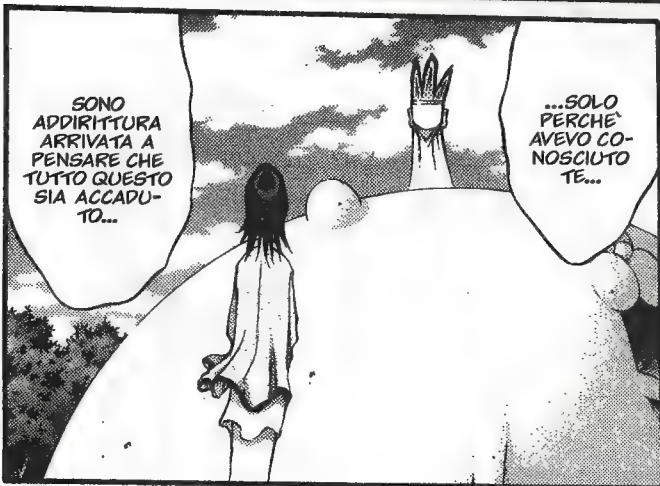
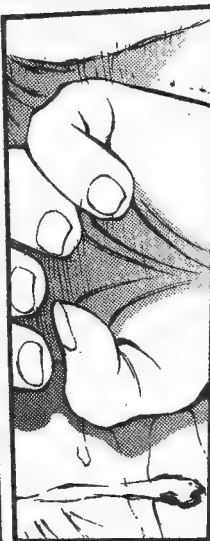
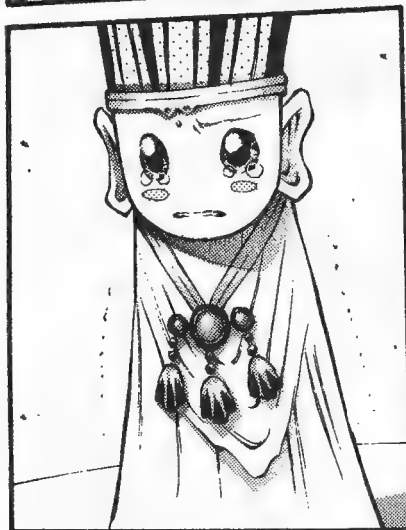
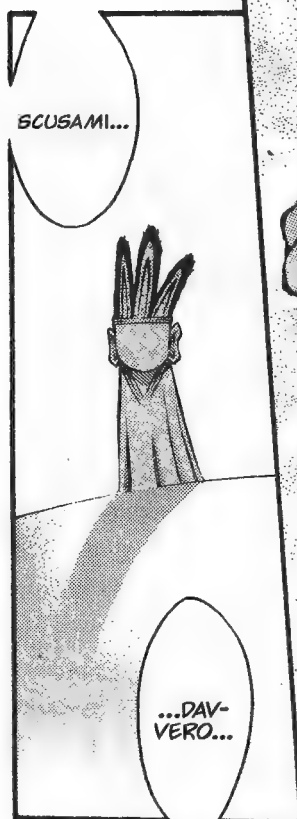
SCUSAMI...

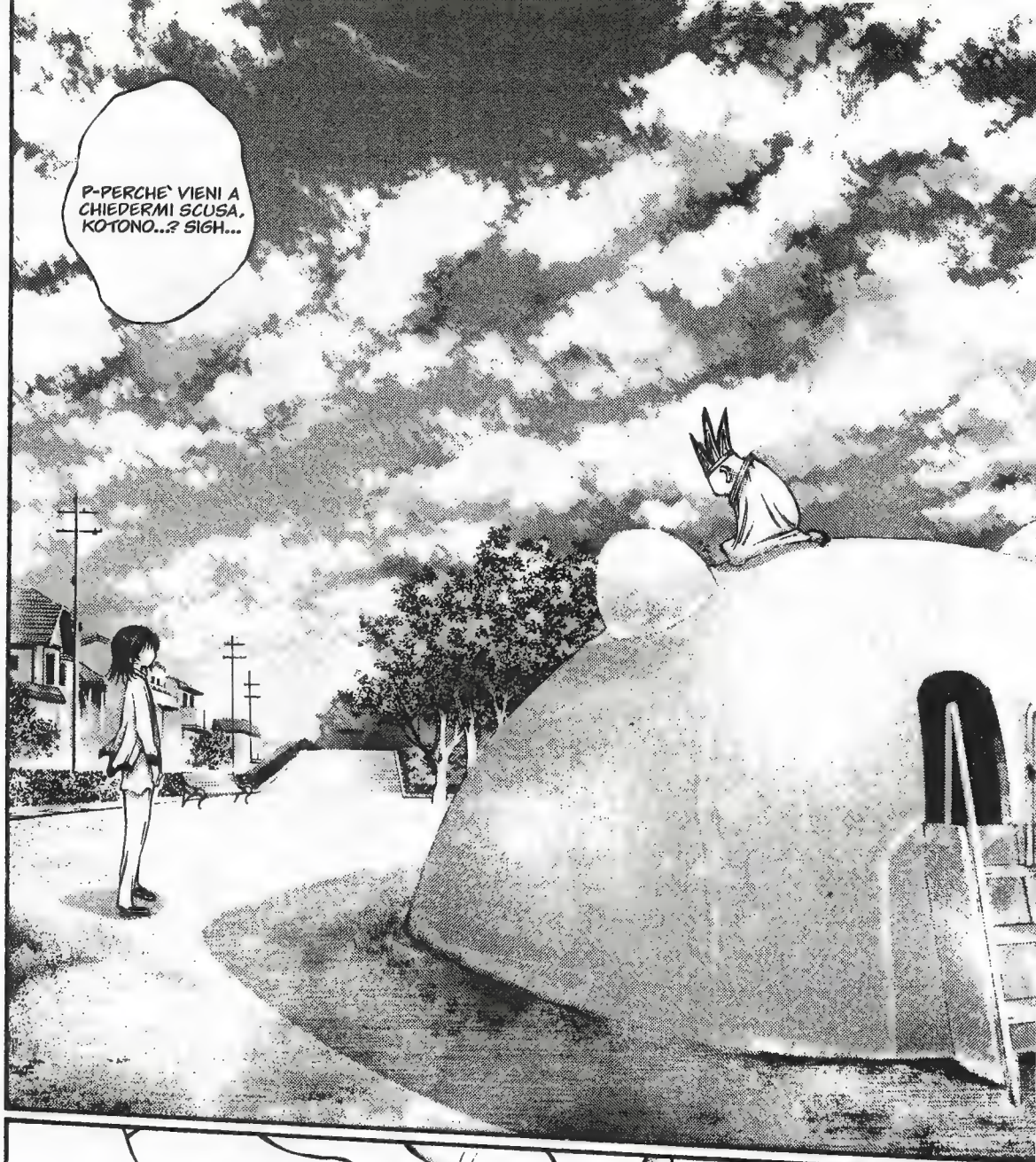
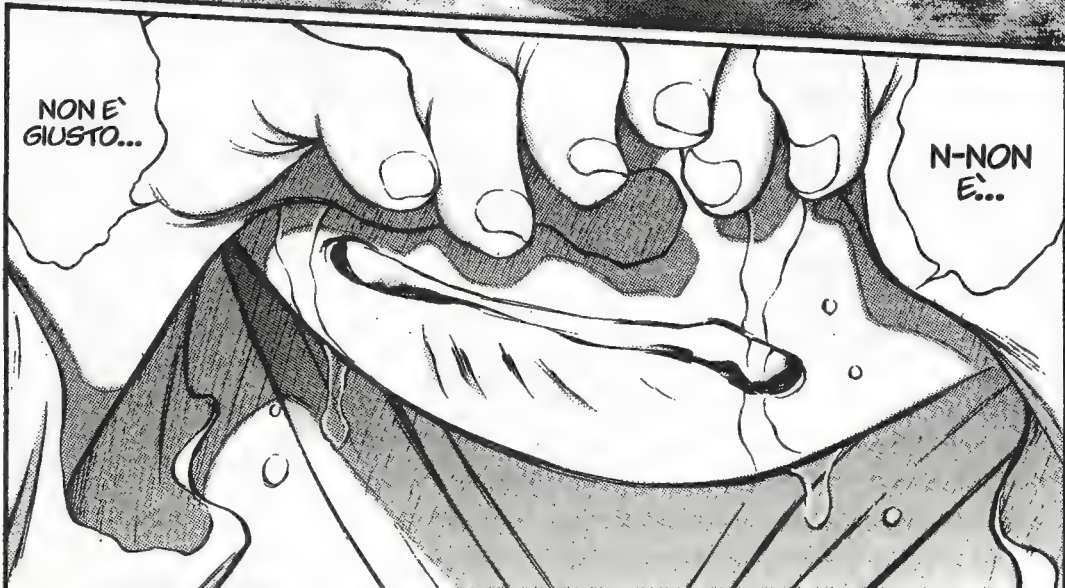
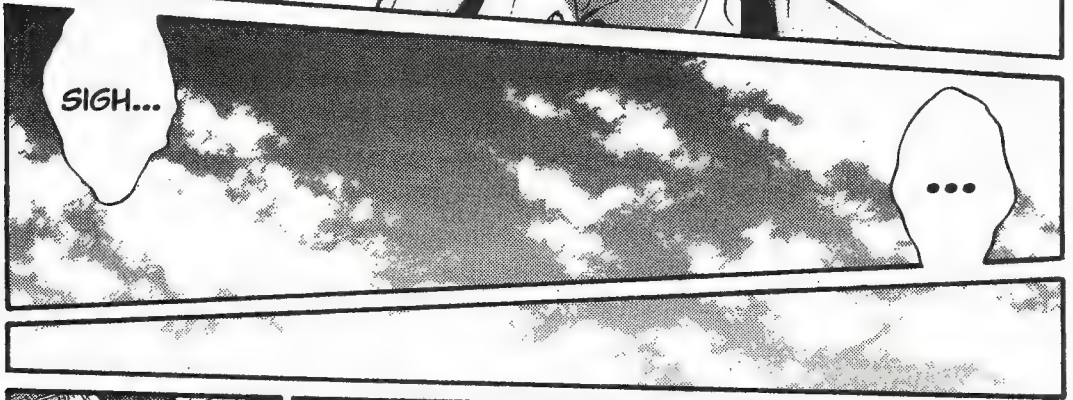
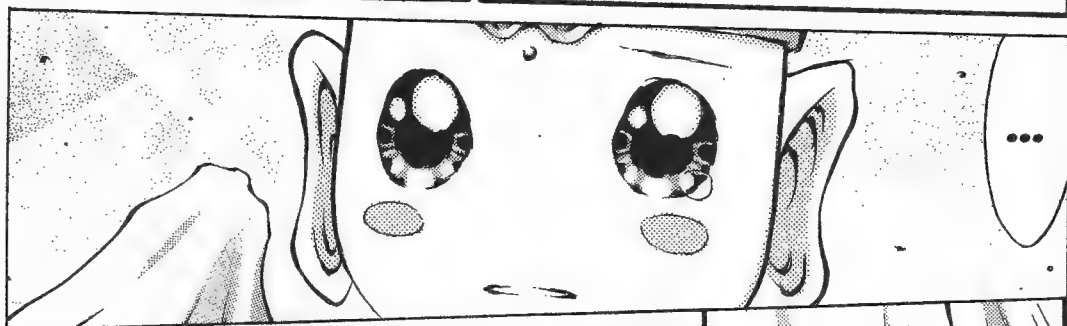
AVEVO L'IMPRESSIONE...

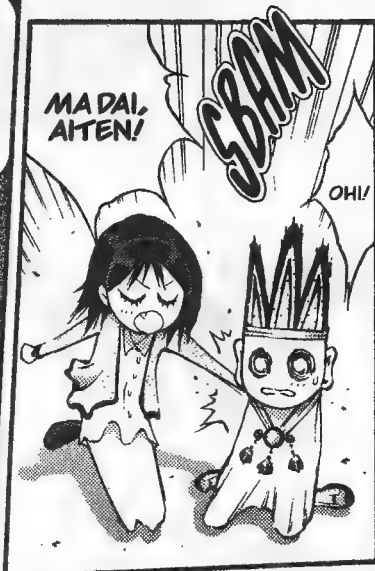
MI SEMBRAVA D'IMPAZ-ZIRE...

IN QUEL MOMENTO HO AVUTO PAURA...

...CHE SE NON TI AVESSI CHIESTO SUBITO SCUSA...

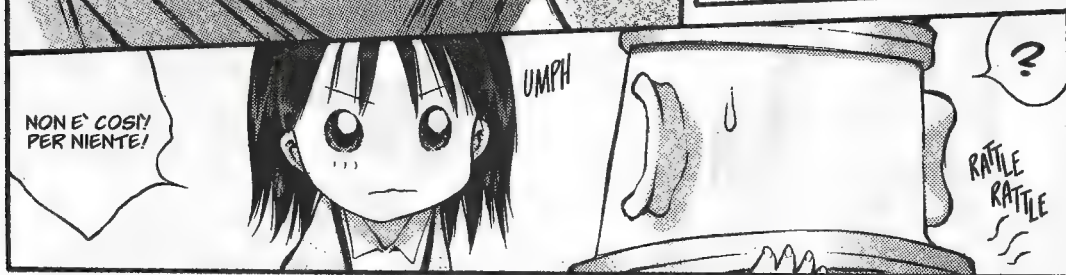
...TE NE SARESTI ANDATO VIA SENZA DIR-MI NULLA, AITEN...

...PERDONARMI?
POTRESTI...
SCUSAMI...
...DAVVERO...
M-MA COSA STAI DICENDO... SIGH...

P-PERCHE` VIENI A CHIEDERMI SCUSA, KOTONO...? SIGH...
N-NON E`...
NON E` GIUSTO...

SIGH...
...

HO AVUTO L'IMPRES-SIONE...
...CHE VENENDO QUI TI AVREI TROVATO DI SICURO, AITEN...
MENO MALE...
VOSTRA SANTITÀ BHAISA-JYAGURU...
...
È STATA TUTTA COL-PA MIA...
PERDO-NAMI...
...SCUSAMI, KOTONO...

SONO STATO IO A TRASCINARTI IN UNA SITUAZIONE PERICOLOSA, KOTONO...

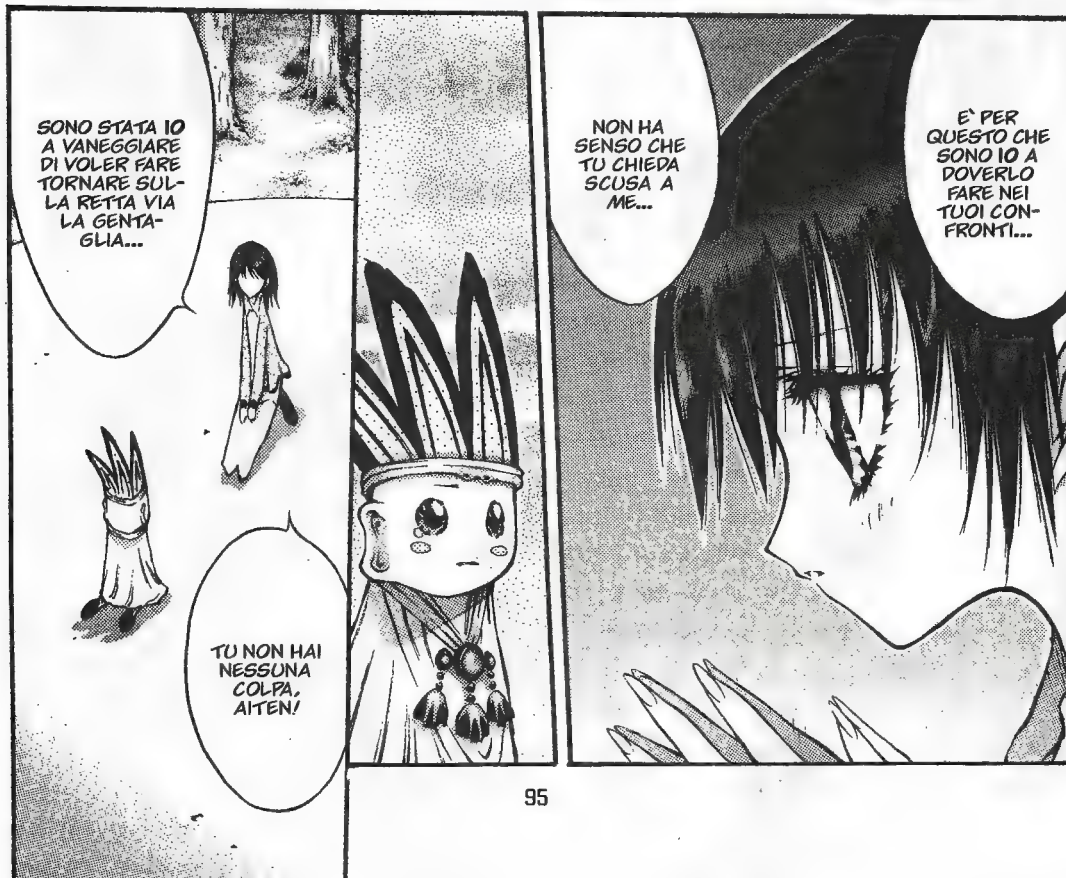
SOLO IO...

MA DAI, AITEN!

SBAM

OHI!

NON E' COSI! PER NIENTE!

UMPH

?

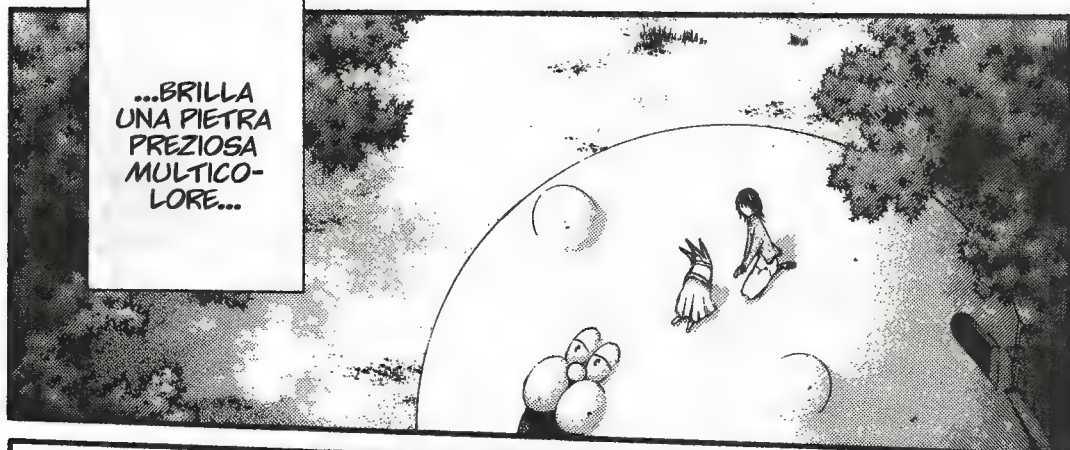
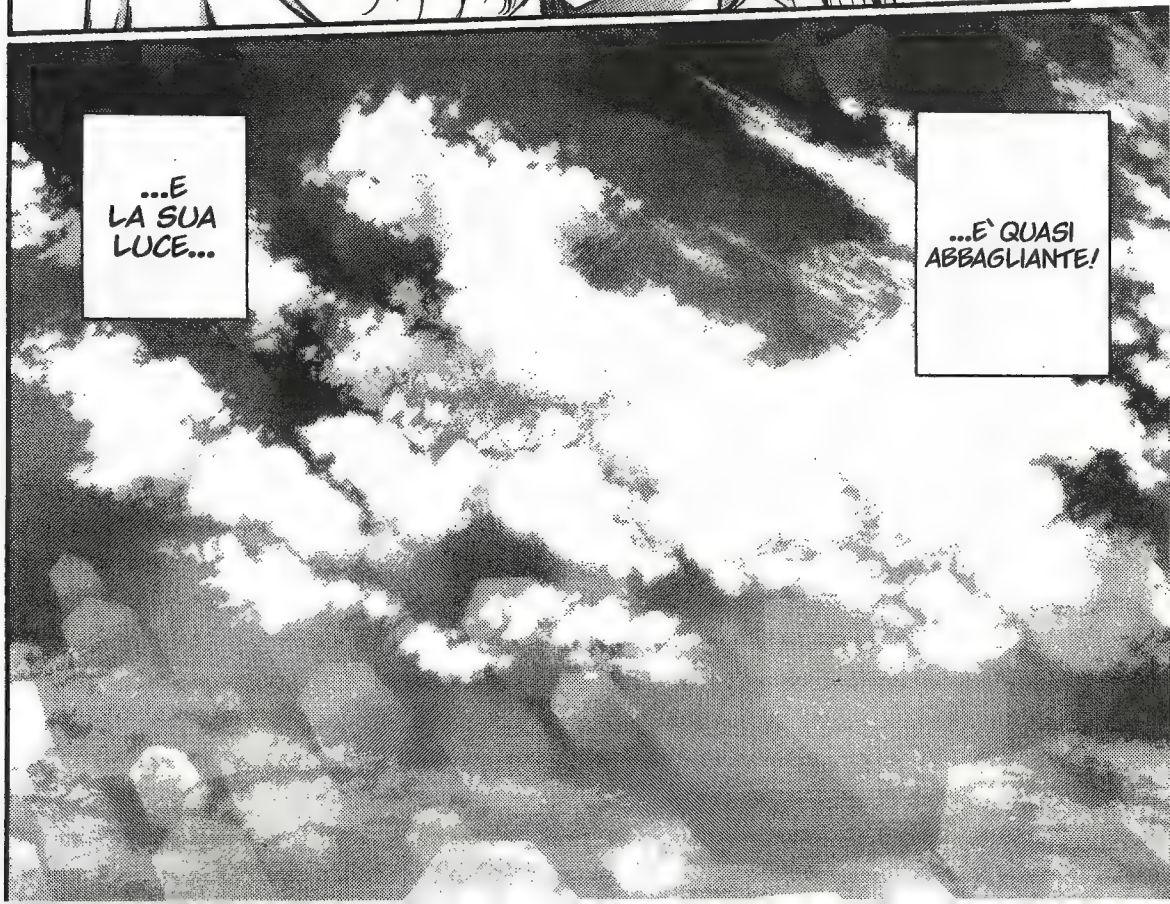
RATTLE RATTLE

SONO STATA IO A VANEGGIARE DI VOLER FARE TORNARE SULLA RETTA VIA LA GENTAGLIA...

TU NON HAI NESSUNA COLPA, AITEN!

NON HA SENSO CHE TU CHIEDA SCUSA A ME...

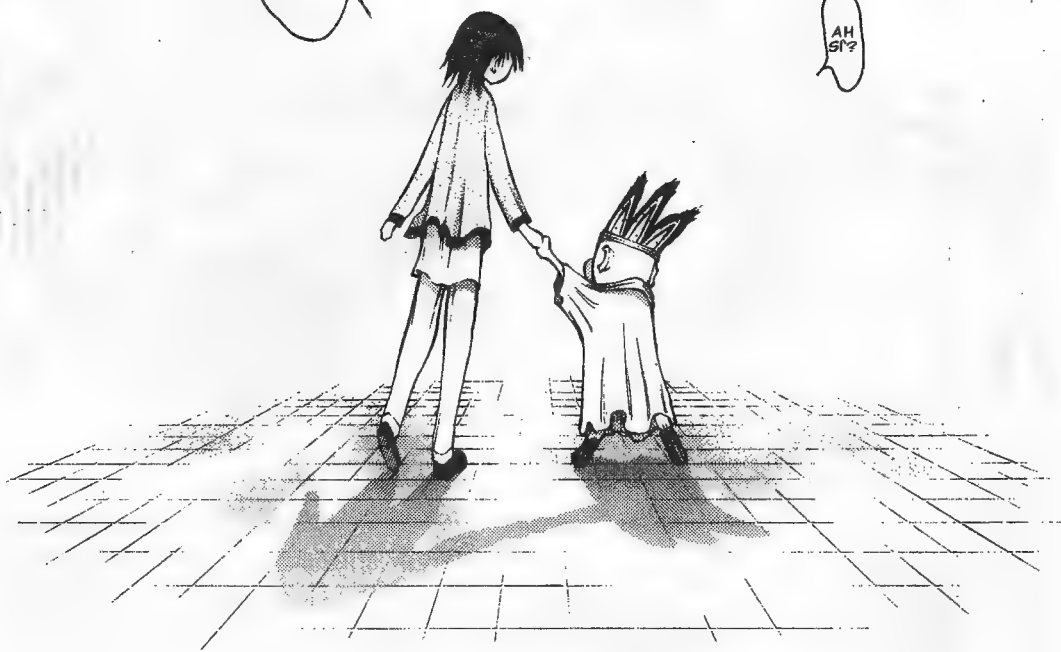
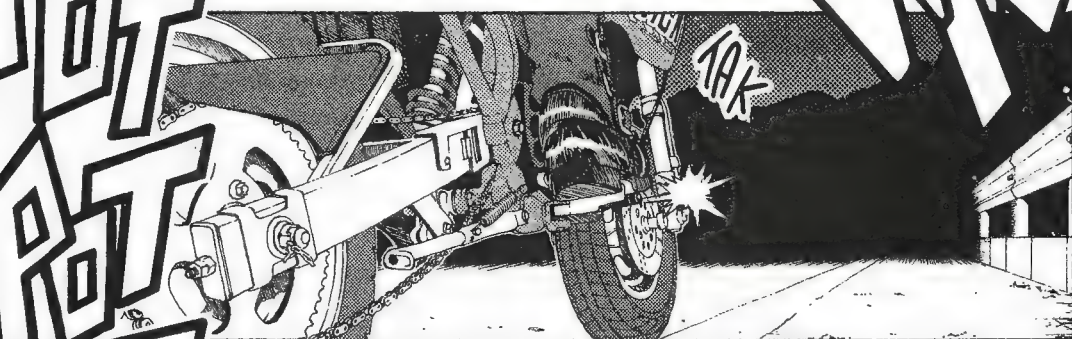
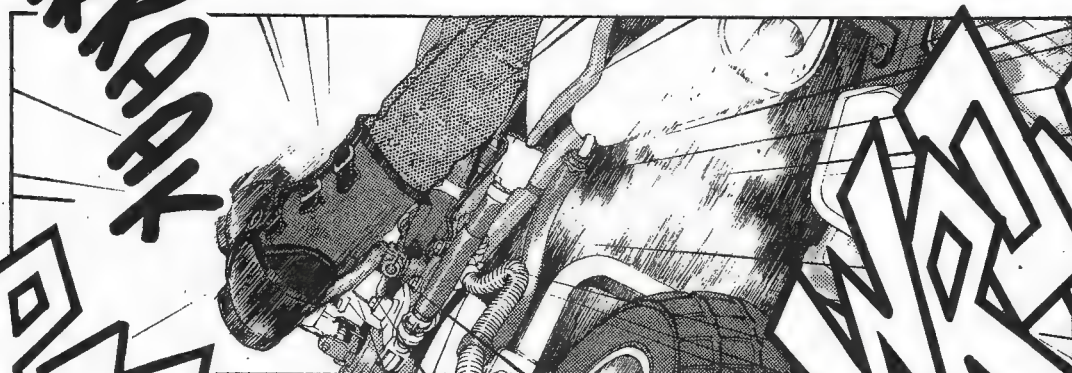
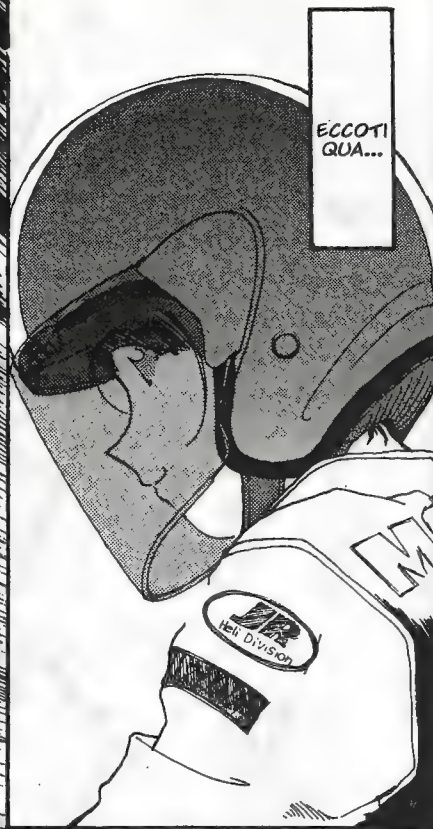
E' PER QUESTO CHE SONO IO A DOVERLO FARE NEI TUOI CONFRONTI...

VOSTRA SANTITÀ BHAISA-JYAGURU...
...SCU-SAMI.
DICO SUL SERIO...
NEL CUORE DEGLI ESSE-RI UMANI...

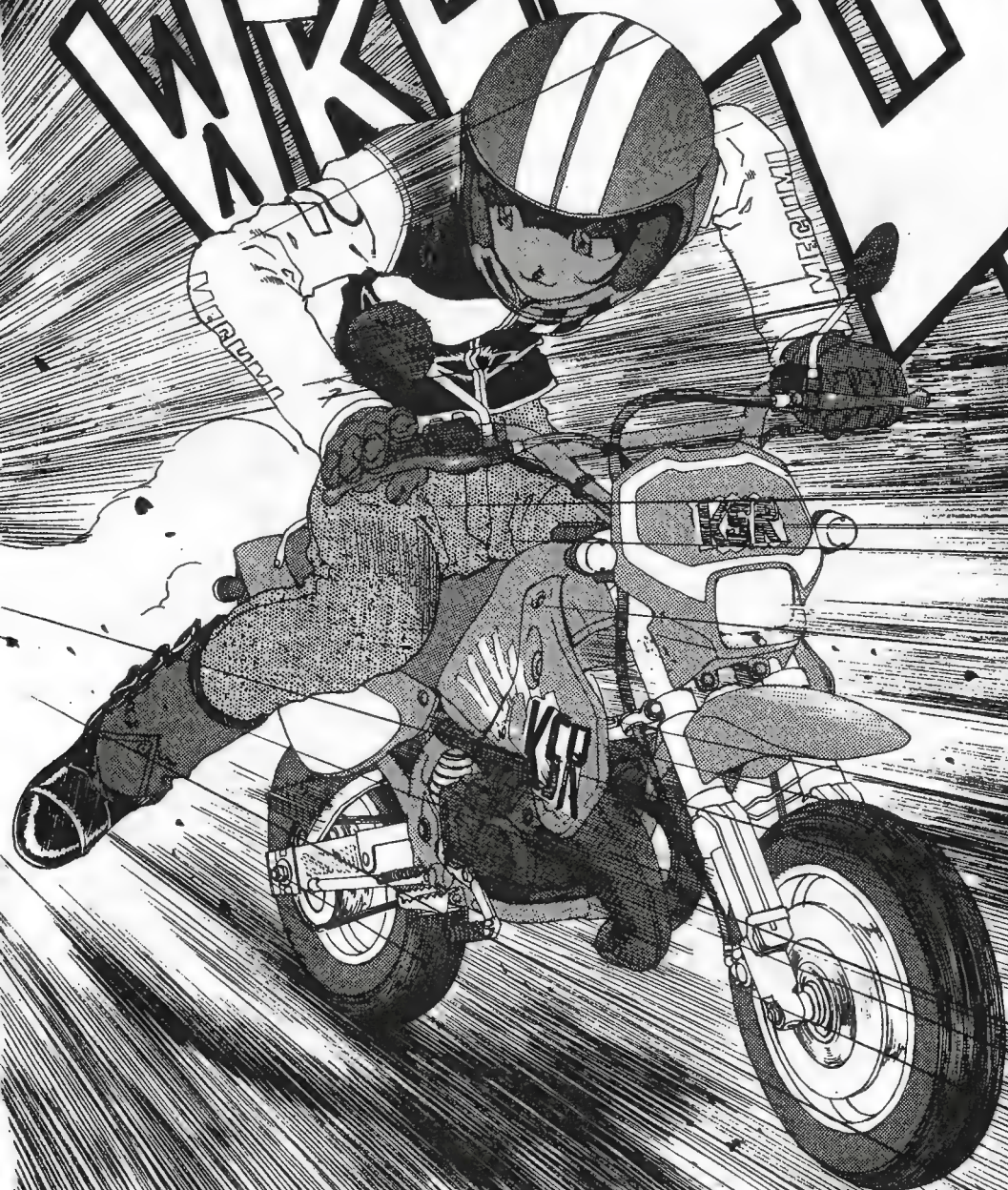
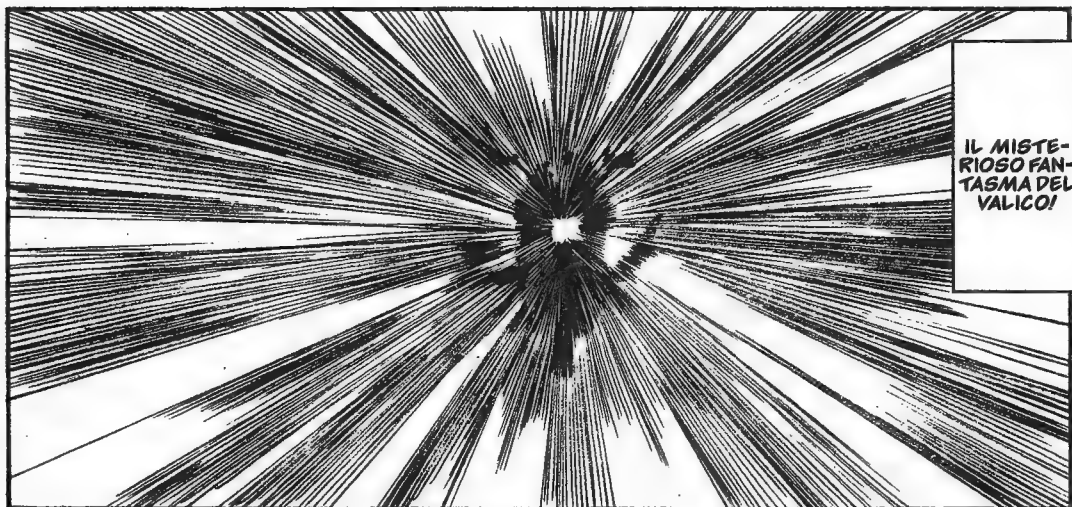
...BRILLA UNA PIETRA PREZIOSA MULTICO-LORE...
...E LA SUA LUCE...
...E` QUASI ABBAGLIANTE!

CREDO CHE RESTERÒ DA QUESTE PARTI PER UN ALTRO PO'...

...IN MODO DA CERCARE INSIEME A KOTONO IL SIGNIFICATO DELLA SALVEZZA...

AITEN MYOO - CONTINUA

TRAK TRAK TRAK
TRRAAAK
WRUM
TAK
POT POT POT POT
FLASH

ECCOTI QUA...
Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
CHI SEI TU?
FINALMENTE POTRÒ VEDERE DI PERSONA...
...UNA LEGGENDA METROPOLITANA...

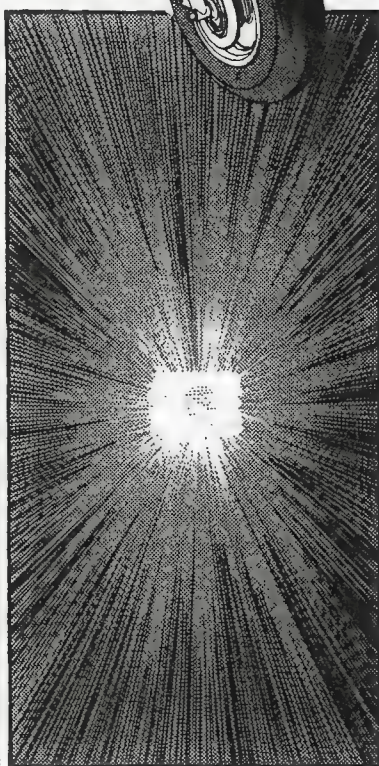
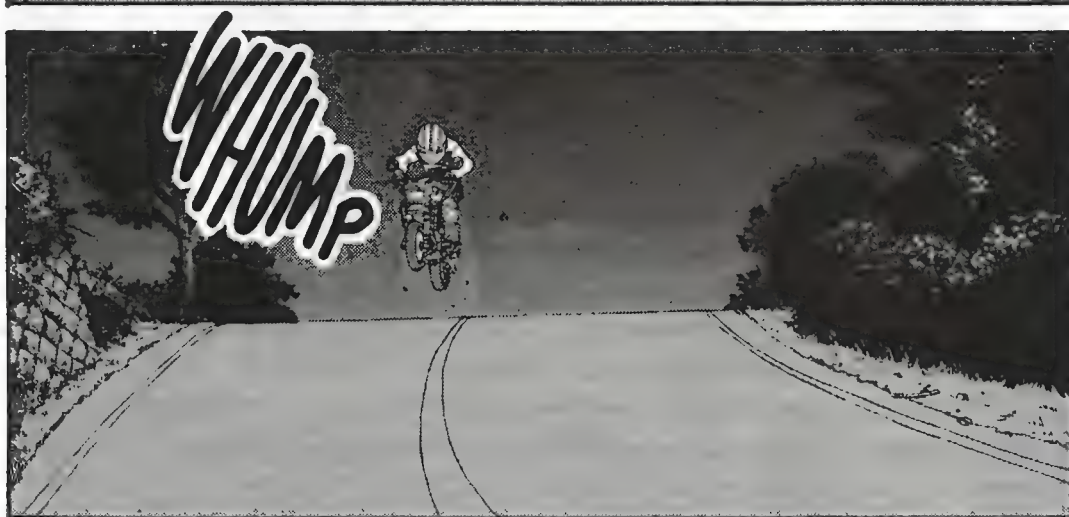
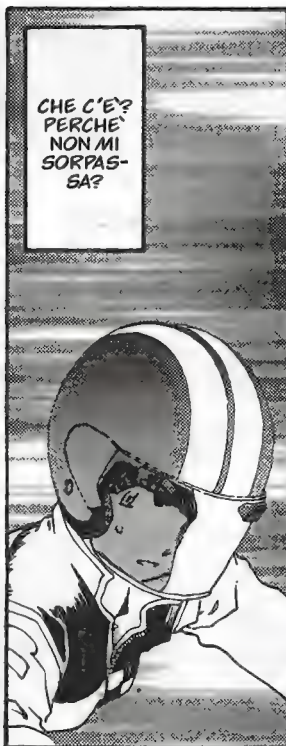
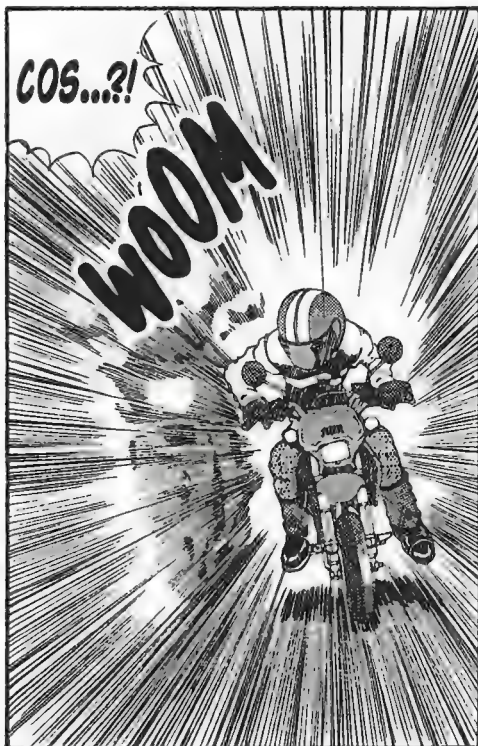
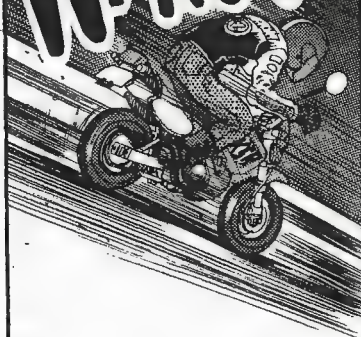
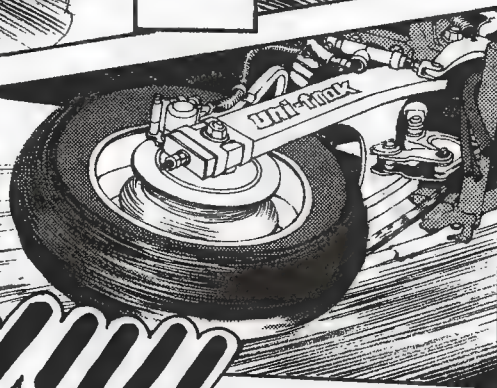
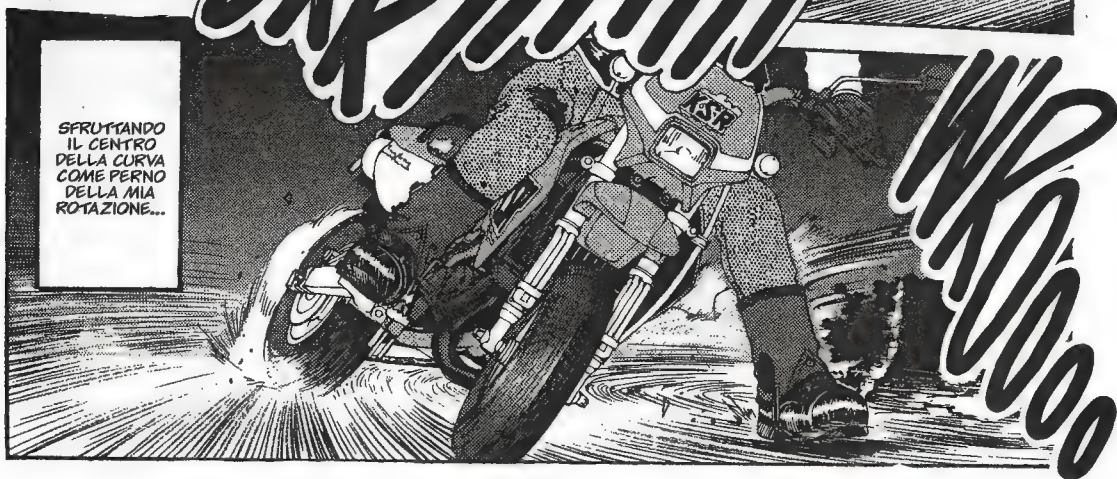
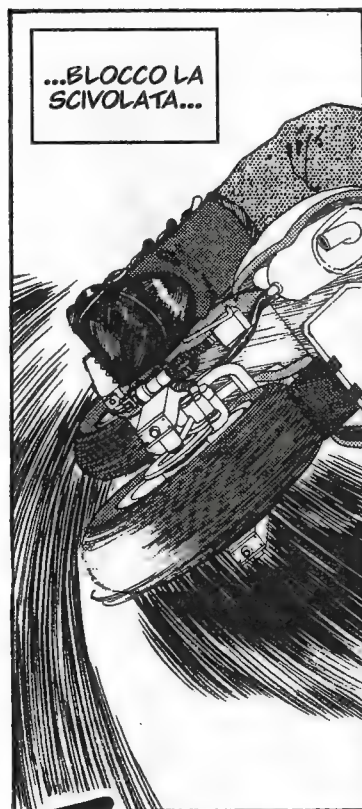
ECCOTI QUA...
Heli Division
Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
CHI SEI TU?

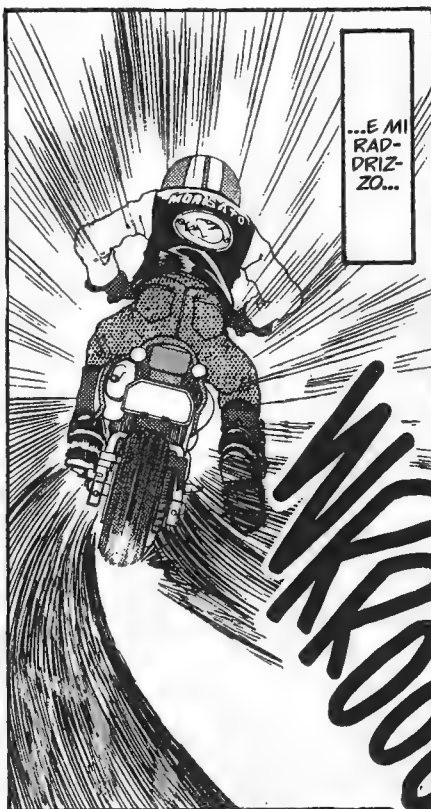
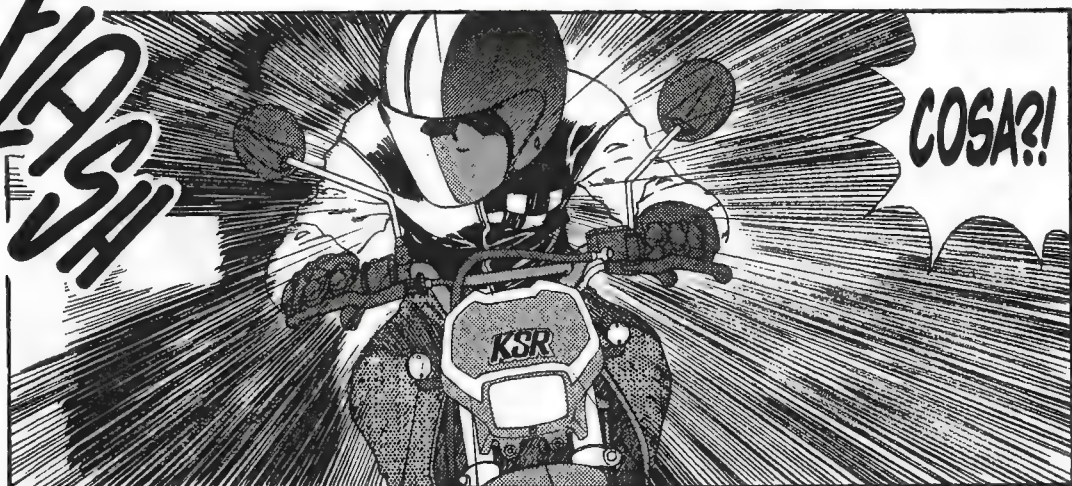
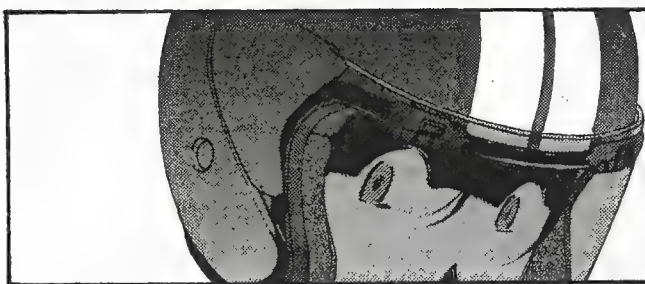
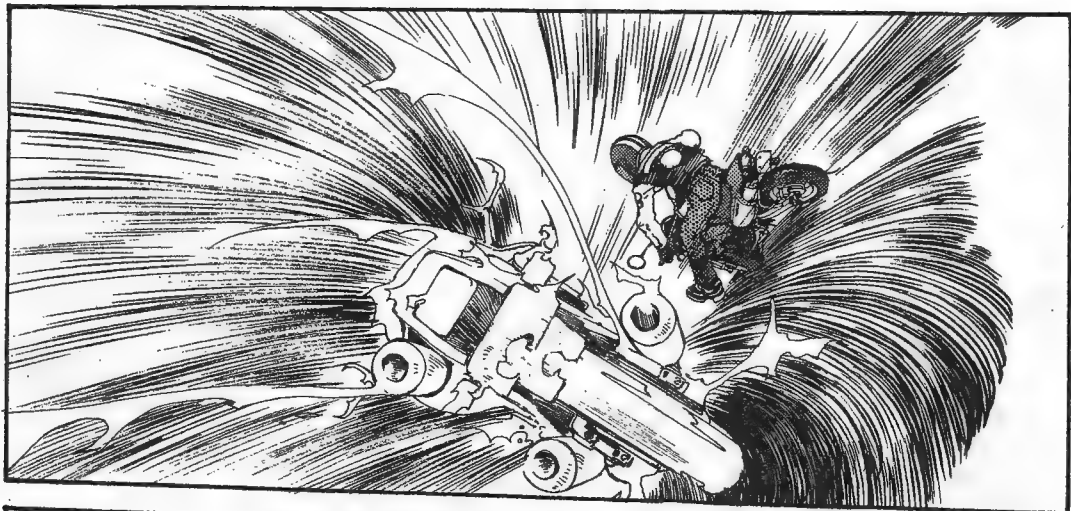
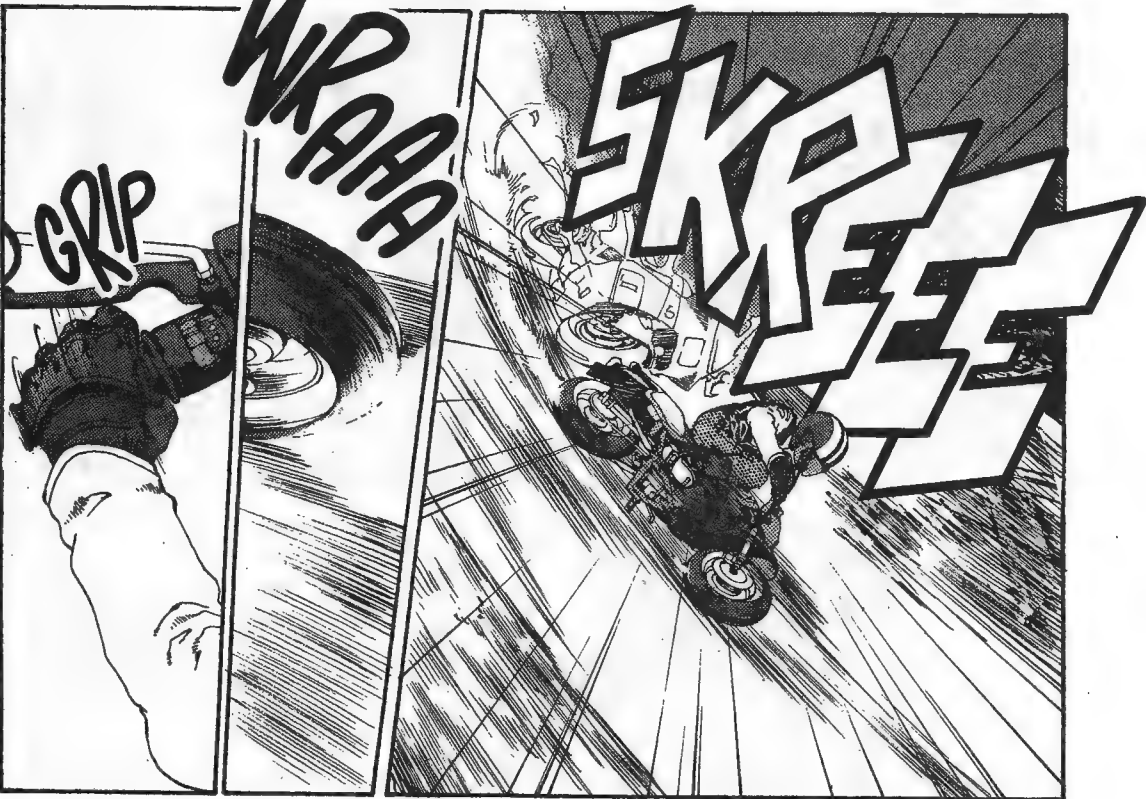
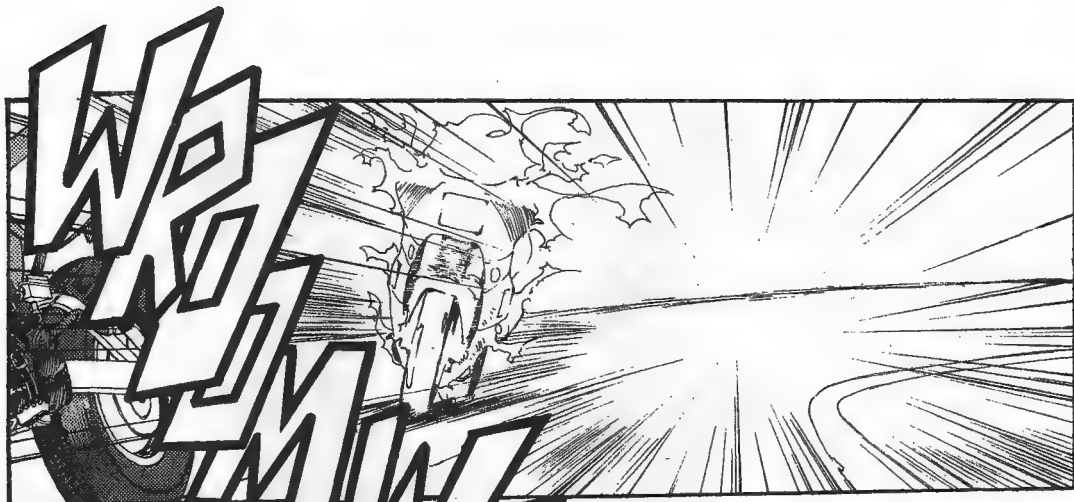
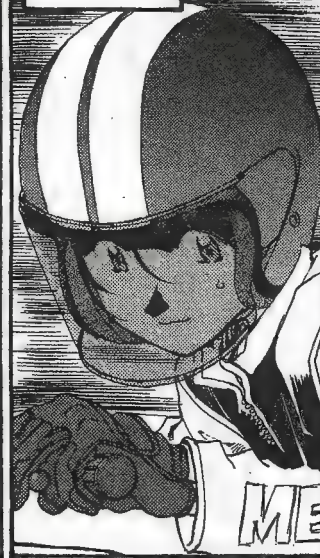
FINALMENTE POTRÒ VEDERE DI PERSONA...
...UNA LEGGENDA METROPOLITANA...

IL MISTERIOSO FANTASMA DEL VALICO!

SECONDO QUANTO SI DICE IN GIRO, PARE CHE SIA ABILISSIMO...
MEG
KSR

...E QUESTA STRADA POSSO AFFRONTARLA A OCCHI CHIUSI!
MA ANCH'IO SONO UNA DISCRETA MOTOCICLISTA, CARO IL MIO FANTASMA...
MEGUMI
KSR

...PER
CUI PUNTERÒ
TUTTO SULLA
DISCESA!
TUTTAVIA,
IN SALITA NON
POSSO PERMET-
TERMI NIENTE DI
SPETTACOLARE...
RAAP
KSR
ECCO-
LO CHE
ARRIVA!
MOD

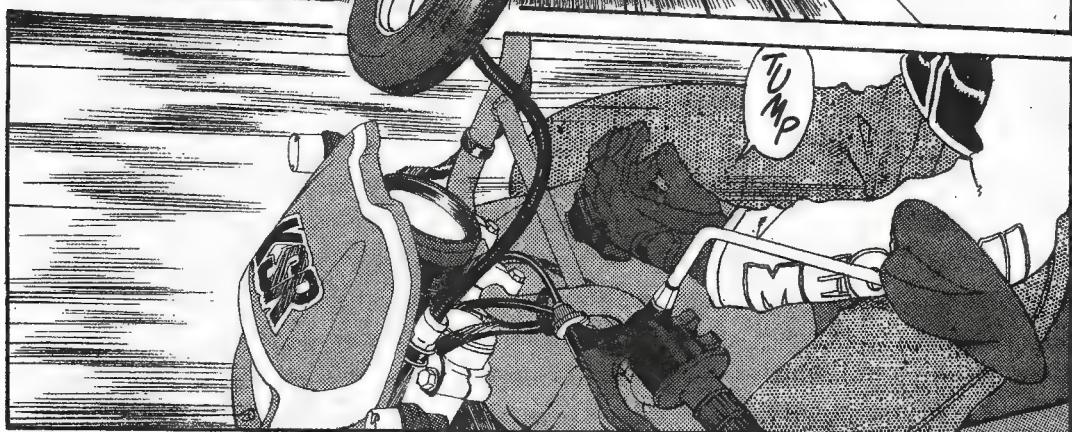
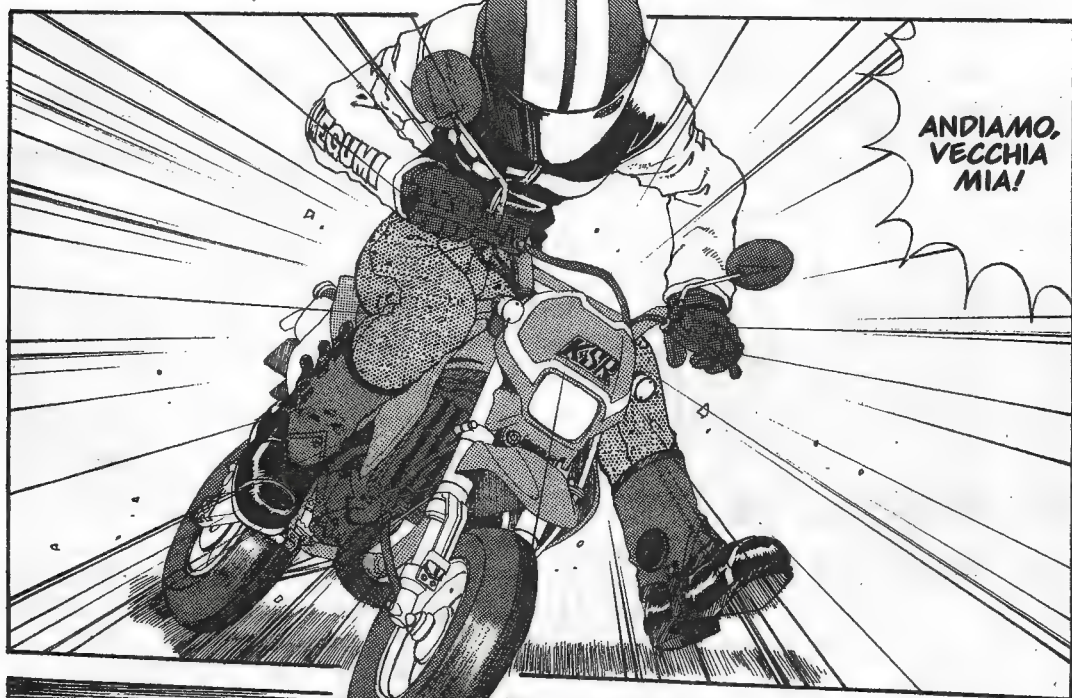
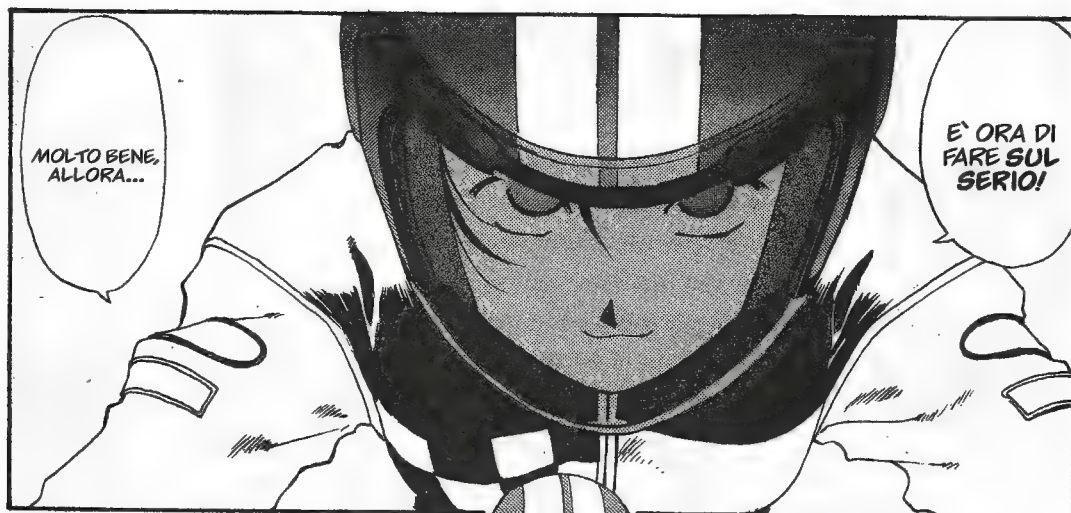
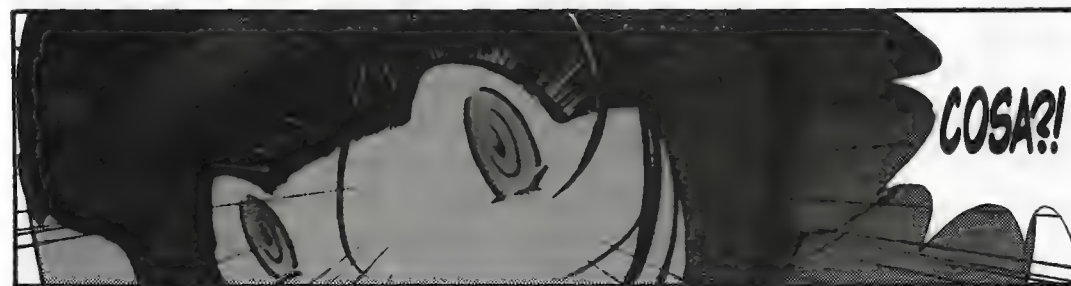
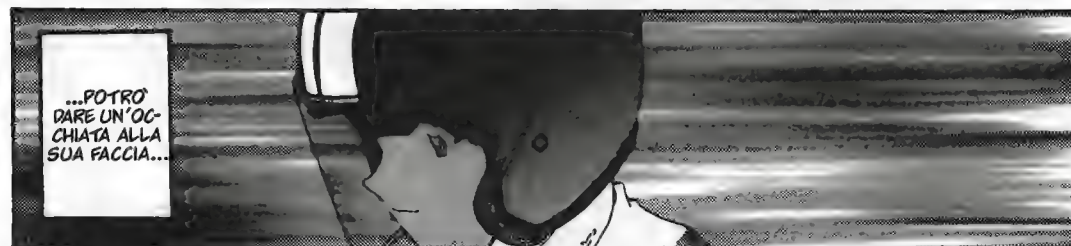
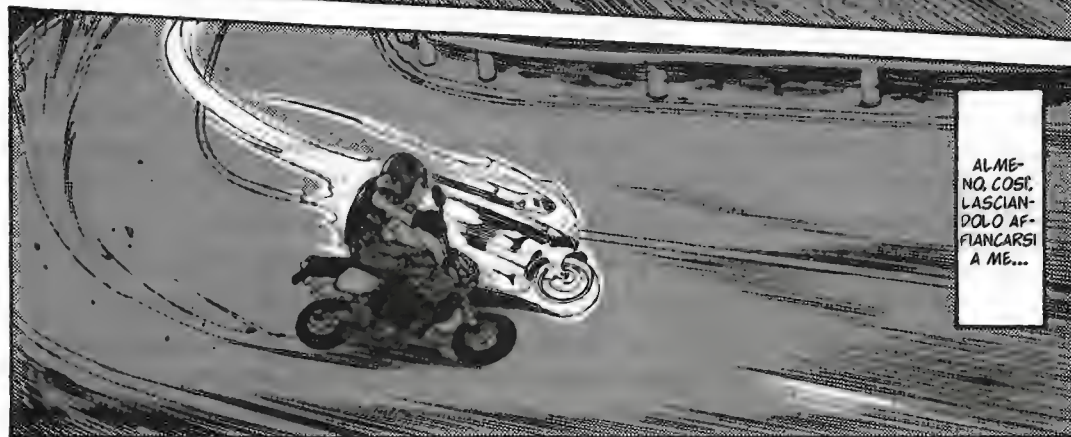
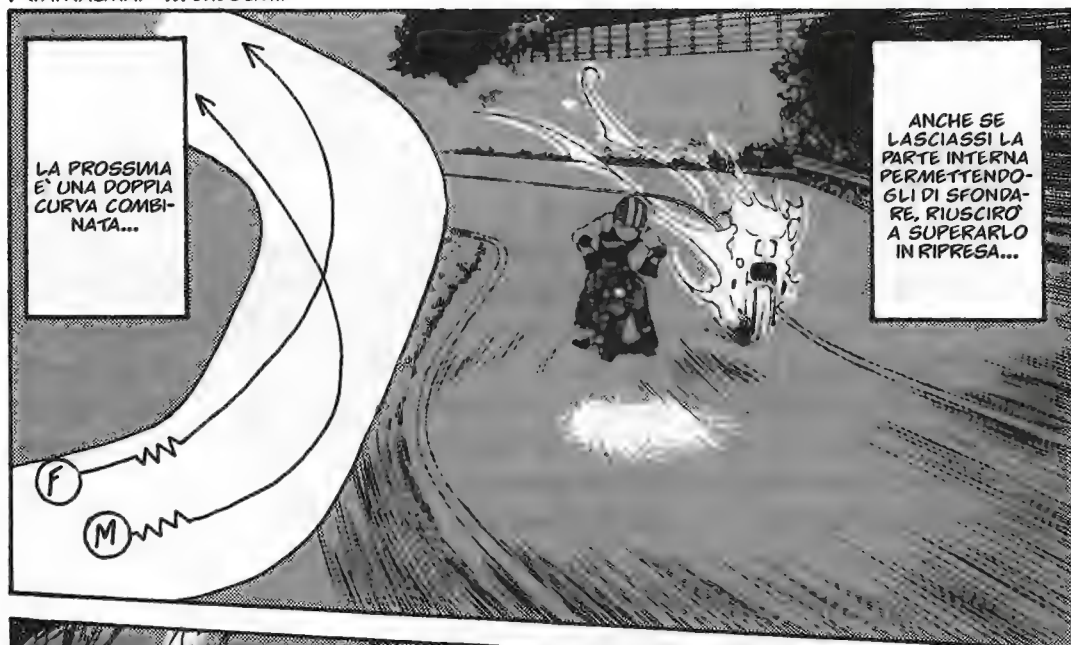
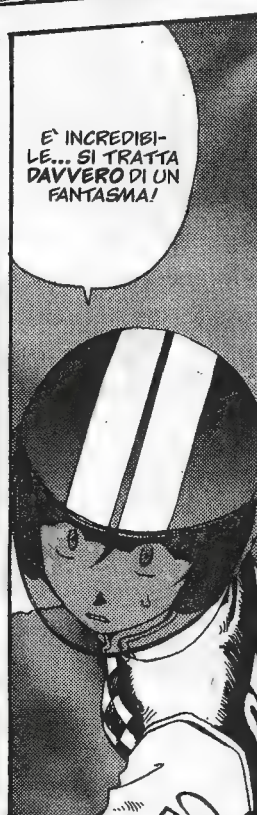
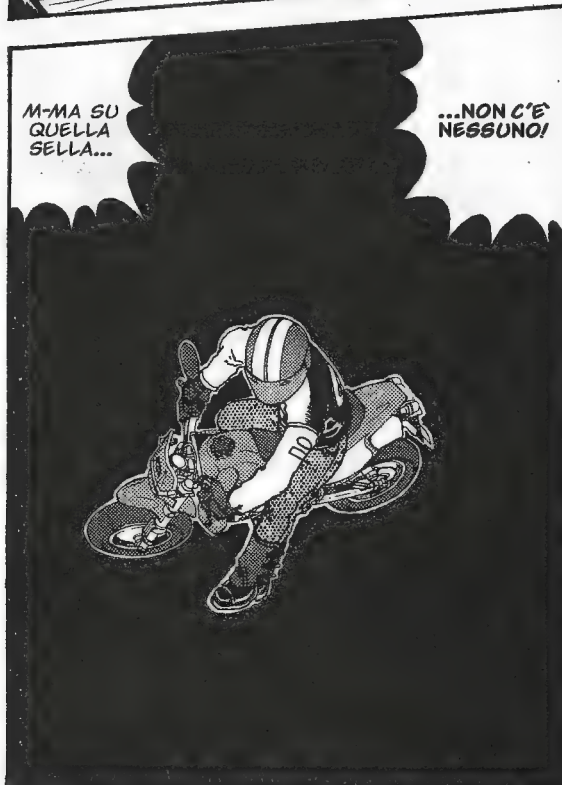
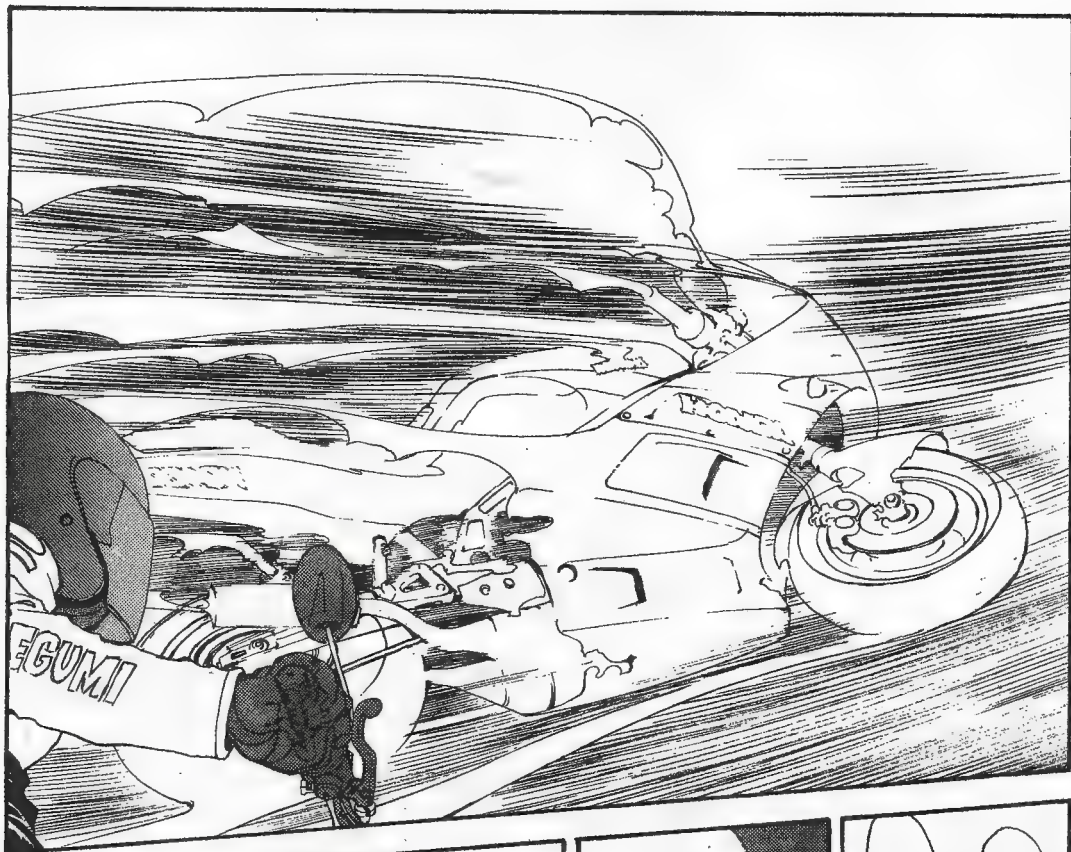
COS...?!
WOOM
CHE C'E'? PERCHE' NON MI SORPASSA?
STAI CERCANDO DI PRENDERMI IN GIRO, VERO? TI SENTI IMBATTIBILE... MI DISPIACE PER TE, COCCO, MA FRA POCO TE NE PENTIRAI AMARAMENTE!
WRROO
WHUMP

LA DISCESA E' LA MIA SPECIALITA'! QUI SONO IMBATTIBILE!
WRROOO
DEVO CONTINUARE A SEGUIRE LA LINEA DI MEZZERIA RESTANDOLE DISTANTE AL MASSIMO DI DIECI CENTIMETRI...
...POI, POCO PRIMA DEL CARTELLO, BASTA FRENARE LEGGERMENTE PER SPOSTARE IL PESO...
RALLENTARE!
CURVA

...E AL MOMENTO GIUSTO, INCLINANDOMI DI SCATTO...
...E LA LASCIO SCIVOLARE...
...APRO DEL TUTTO IL GAS...
SKRIIIIIII
SFRUTTANDO IL CENTRO DELLA CURVA COME PERNO DELLA MIA ROTAZIONE...
WROOOOO

...BLOCCO LA SCIVOLATA...

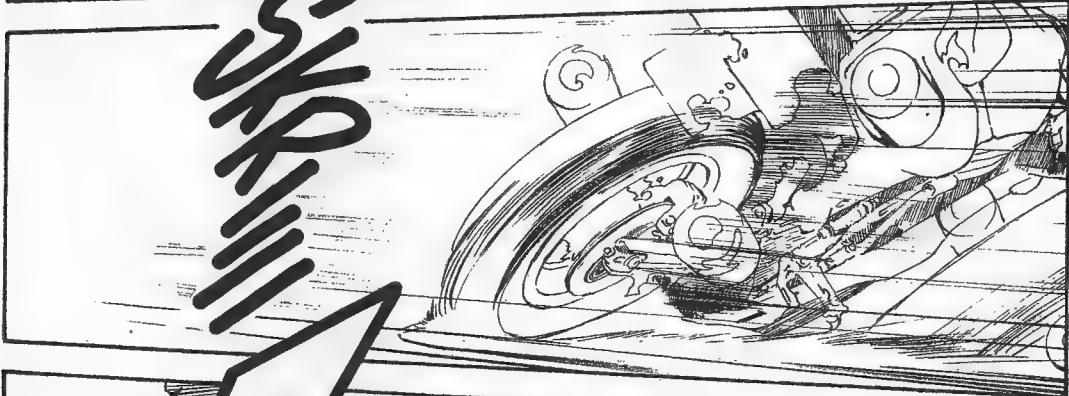
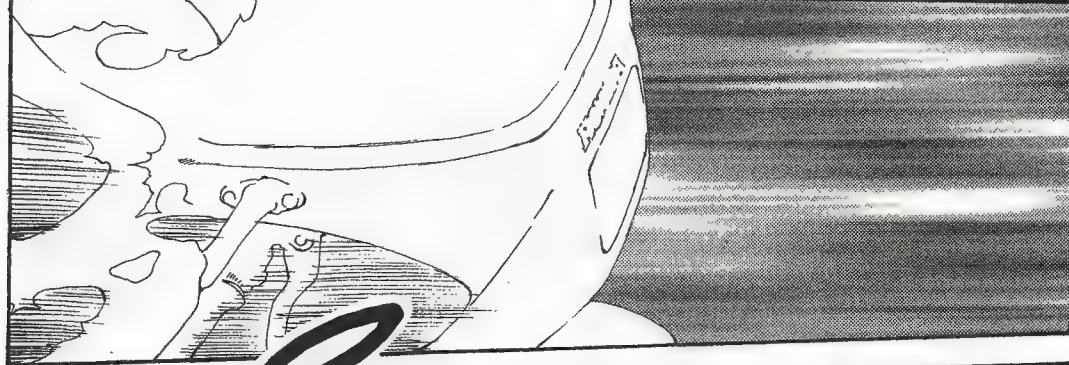
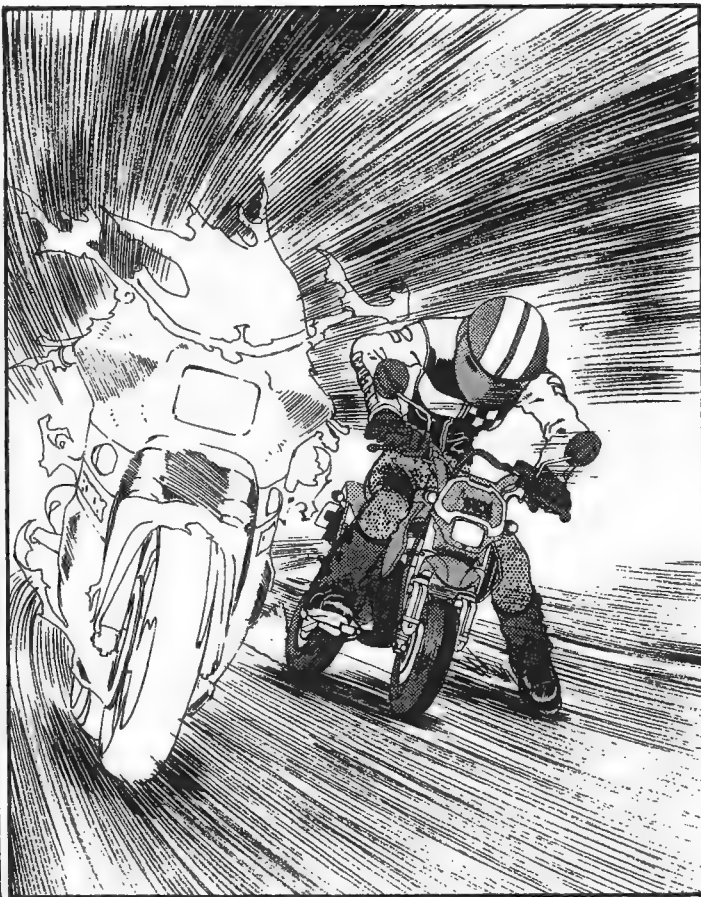
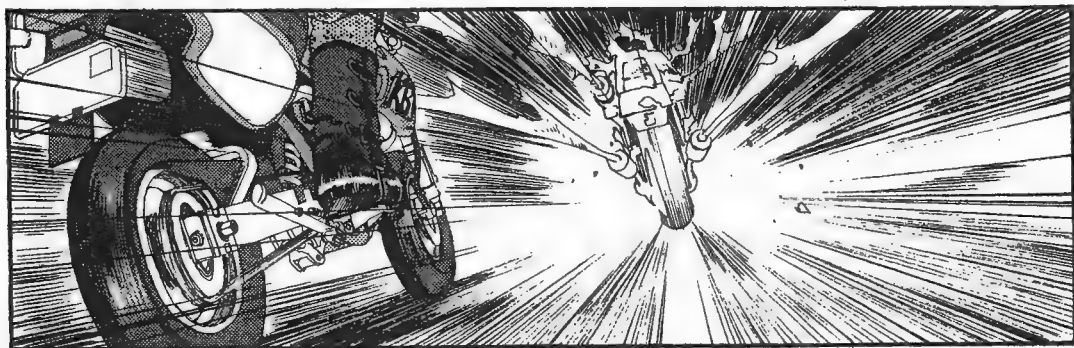
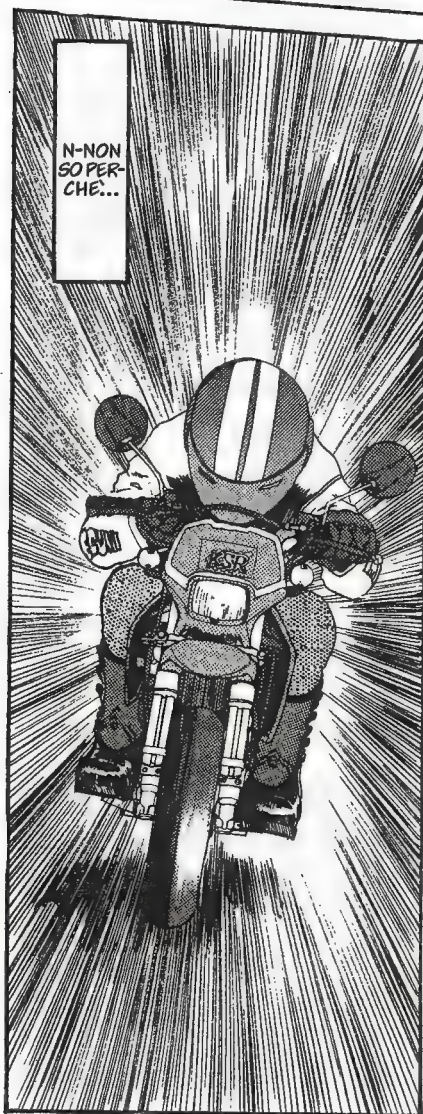
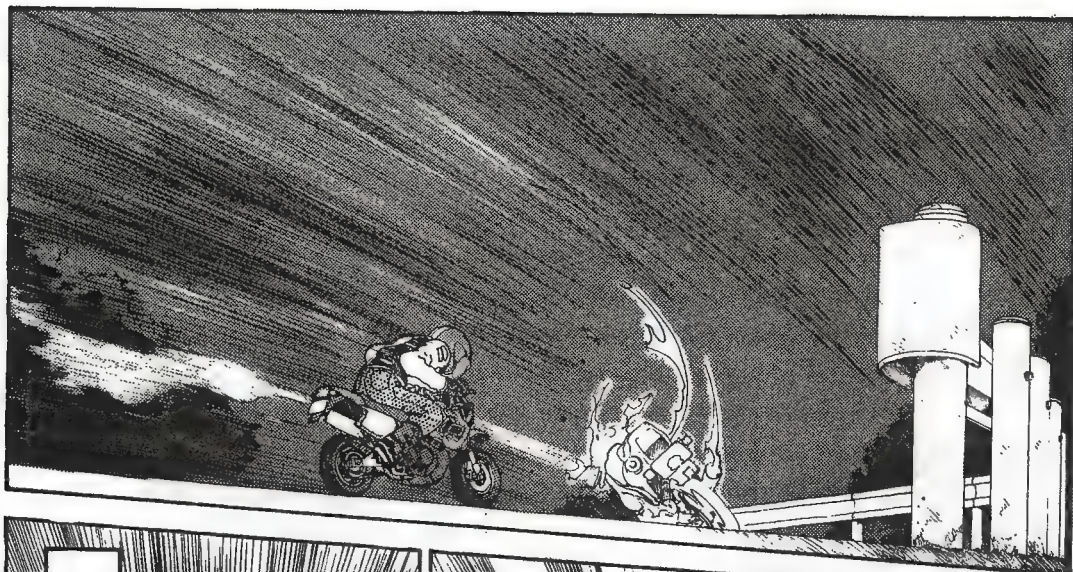
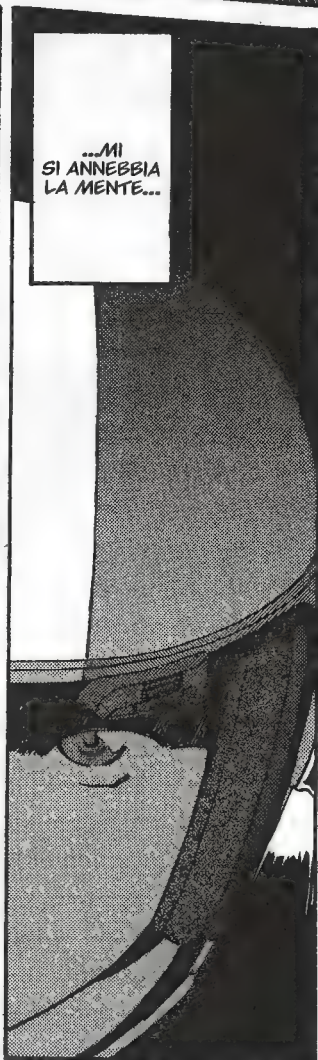
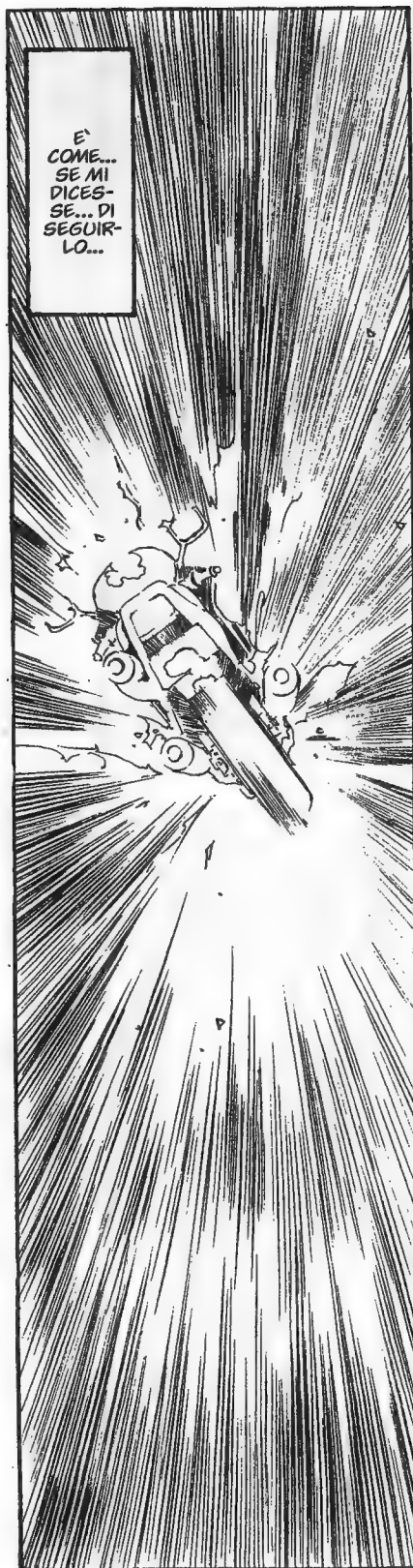
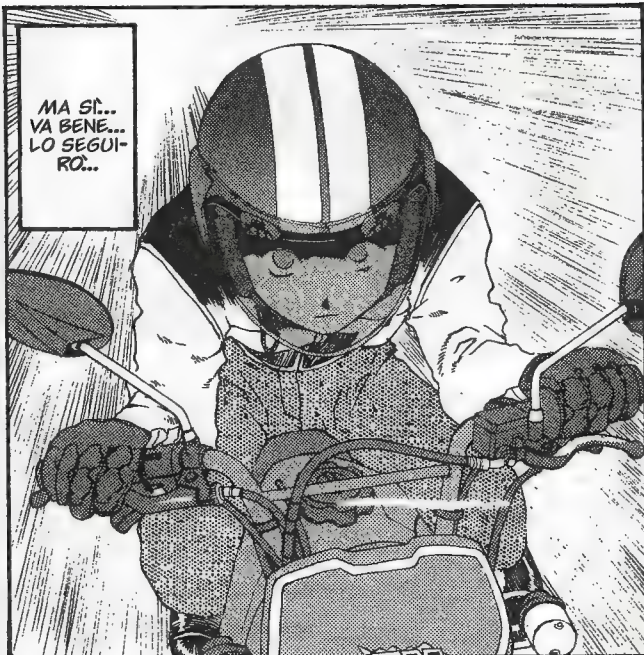
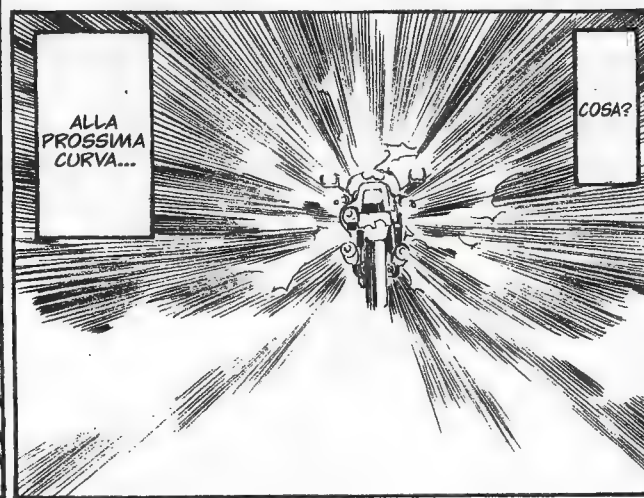
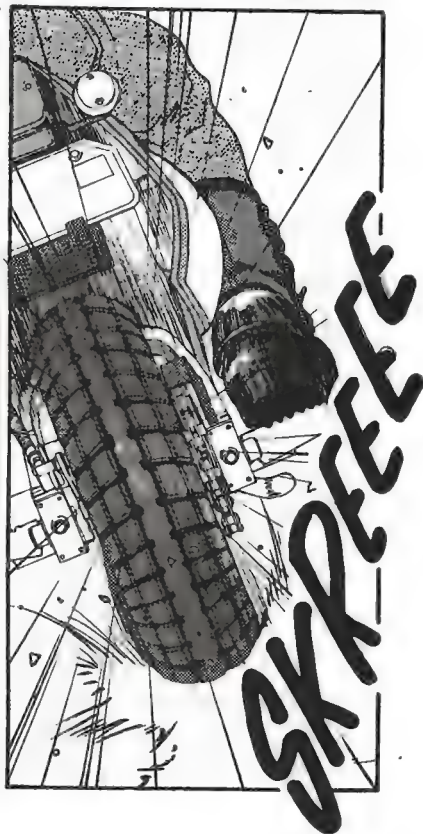
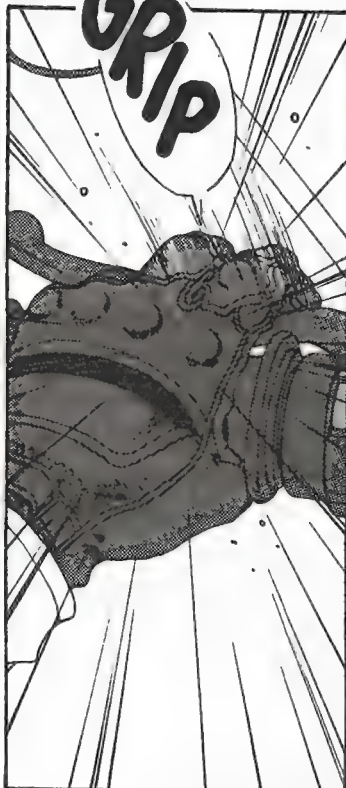
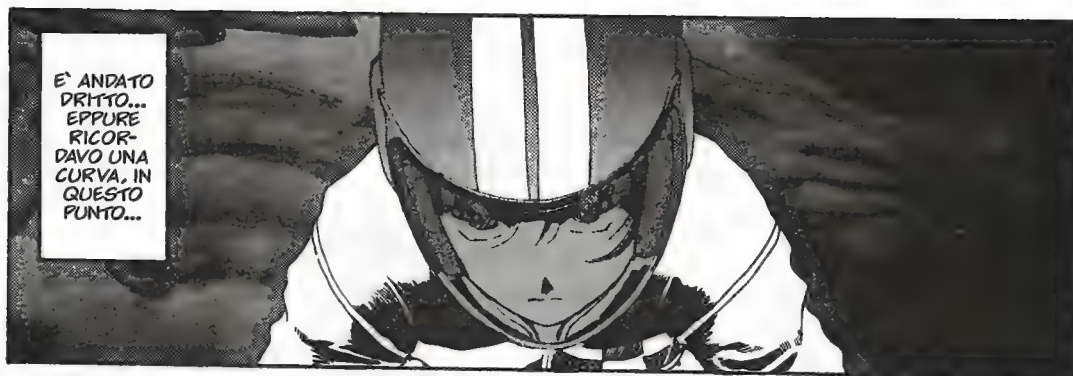
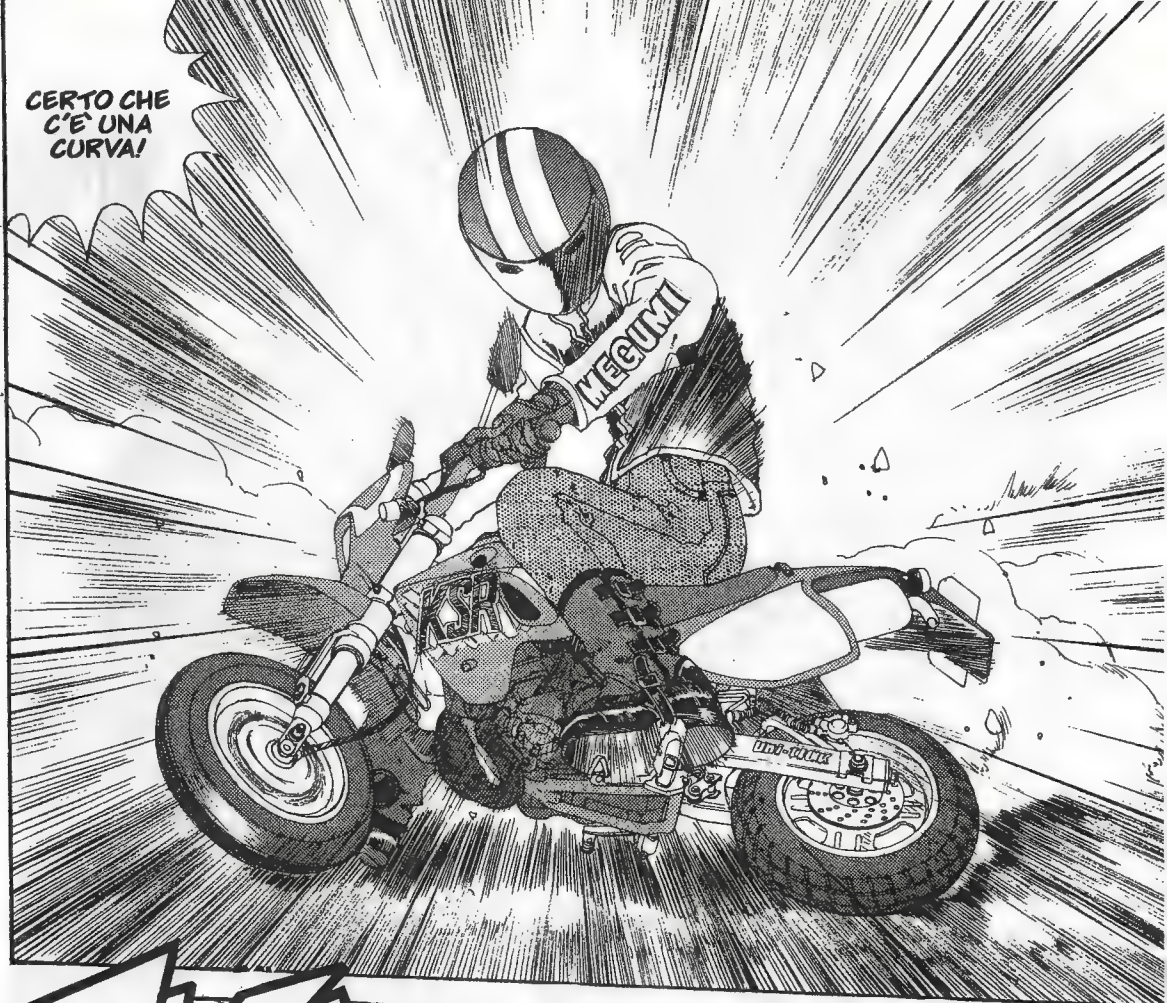
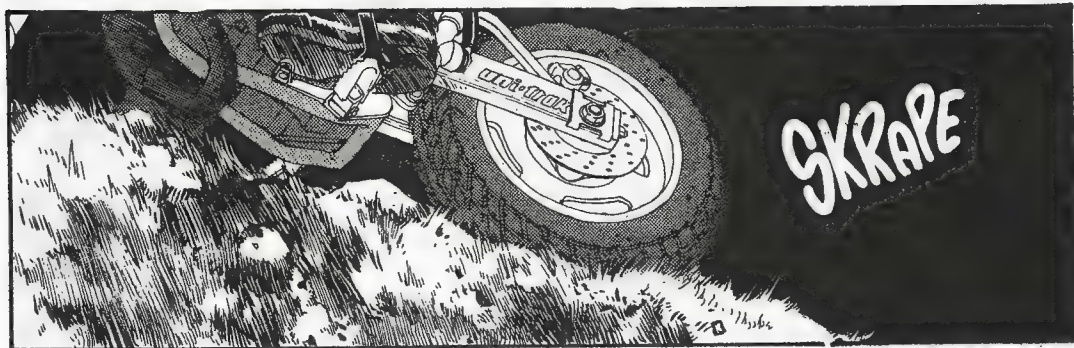
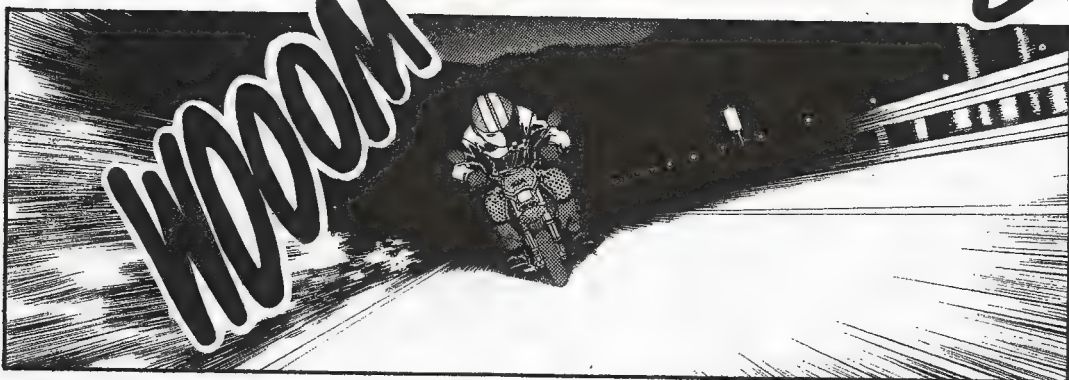
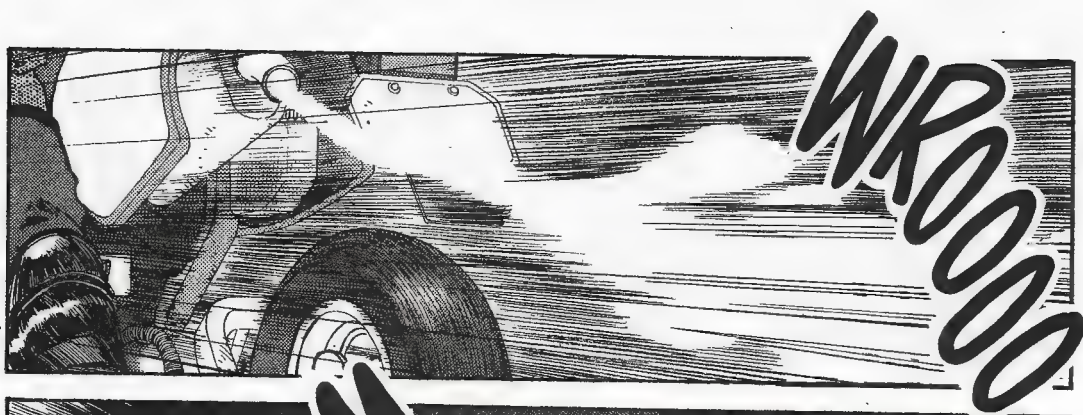
...E MI
RAD-
DRIZ-
ZO...
WNRROOO
BLINK
MOR

FLASH
COSA?!
KSR

NON SONO RIUSCITA A DISTACCARLO NEANCHE DI UN PO'?!

IN QUESTO PUNTO LA PARTE INTERNA DELLA CURVA E' DISSESTATA... BISOGNA LASCIARE UNO SPAZIO DI CINQUE CENTIMETRI...

NIENTE MALE DAVVERO... È LA PRIMA VOLTA CHE QUALCUNO RIESCE A STARMI DIETRO IN DISCESA!
CHISSÀ CHI È IL TIZIO CHE PILOTA QUELLA MOTO?
KSR
ME

È ORA DI FARE SUL SERIO!
MOLTO BENE, ALLORA...
ANDIAMO, VECCHIA MIA!
TUMP

F (FANTASMA) - M (MEGUMI)

M-MA SU QUELLA SELLA...
...NON C'E' NESSUNO!

E' INCREDIBILE... SI TRATTA DAVVERO DI UN FANTASMA!

BE'...
...DATE LE CIRCOSTANZE...

...SARÒ IO A INDICARTI LA STRADA PER L'ALDILÀ!
MORISATO
WOOO
ECCOLO!

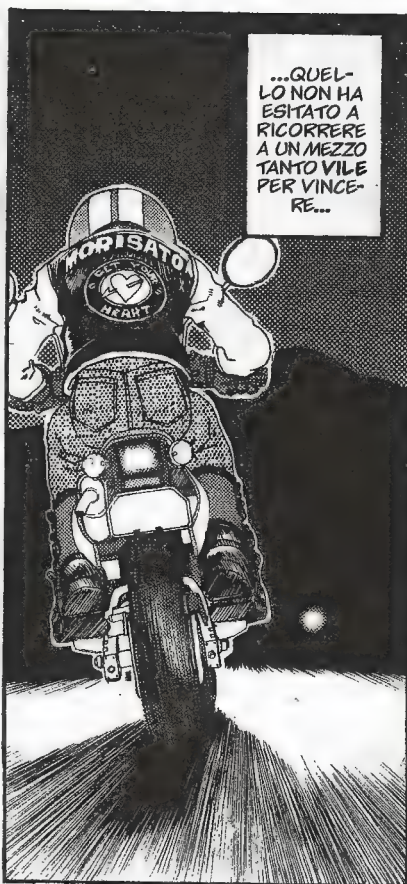
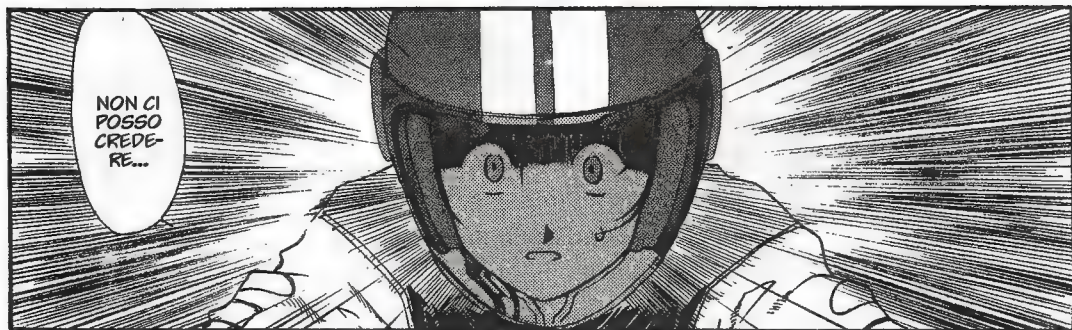
SKRIIII
AH!
WAKOOOOO
MORISATO
GET YOUR HEART
MEGUMI

UNA
SCIVO-
LATA?!

M-MI HA
BATTUTO
SENZA
FARE UNA
PIEGA!

N-NON SO PER-CHÈ...
...MA SE TENGO LO SGUARDO SU DI LUI...
...MI SI ANNEBBIA LA MENTE...

È COME... SE MI DICESSE... DI SEGUIRLO...
MA SÌ... VA BENE... LO SEGUIRÒ...
ANCHE ALLA PROSSIMA CURVA... NON MI LASCERÒ DISTACCARE...
ALLA PROSSIMA CURVA...
COSA?

E' ANDATO DRITTO... EPPURE RICORDAVO UNA CURVA, IN QUESTO PUNTO...

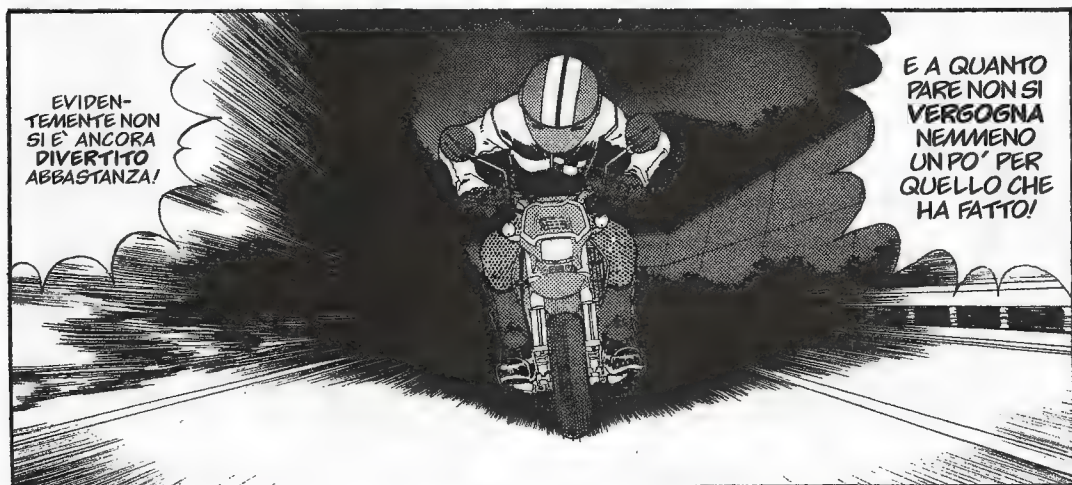
MALEDIZIONE!
CLANK
GRIP
SKREEEE

CERTO CHE
C'È UNA
CURVA!
MEGUMI
KSR
UNI-TRAK
SKREEEE
SKRAPE

MA CHE DIAVOLO...
...SIGNIFICA QUESTO?!
WROOSH

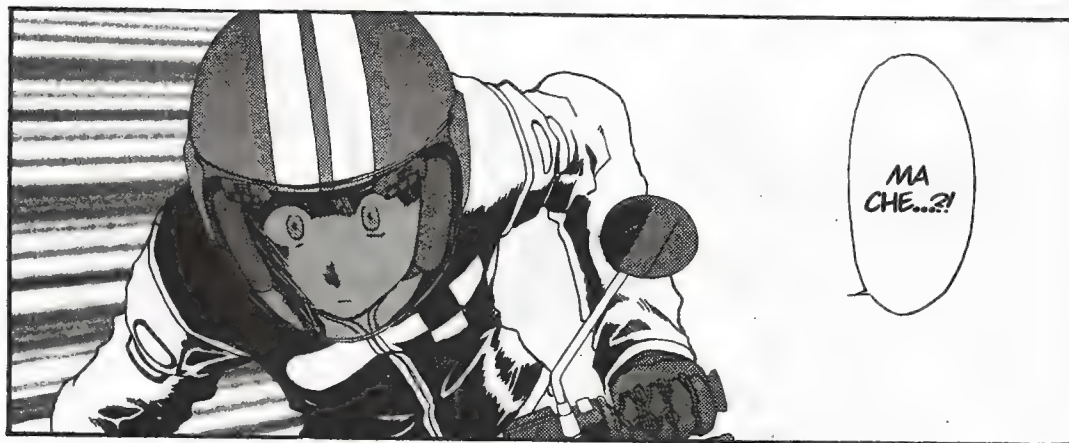
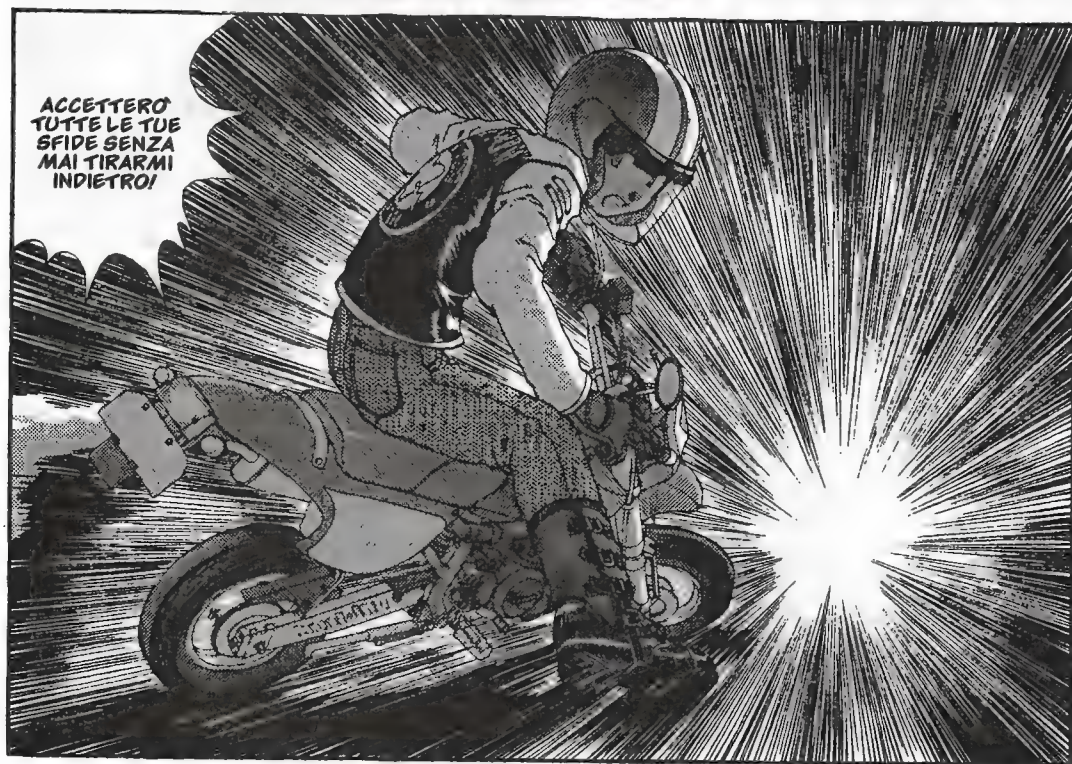
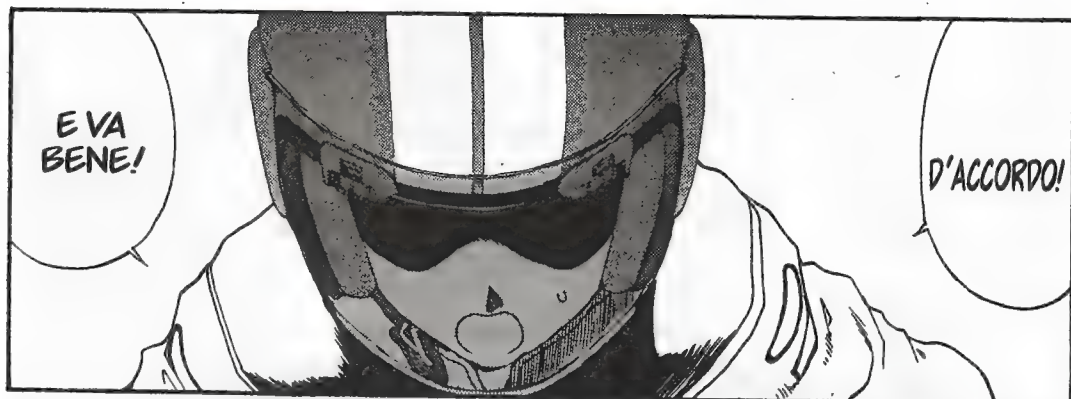
WROOOOO

WOOOM

NON CI POSSO CREDERE...

FLASH
FLASH

E A QUANTO PARE NON SI VERGOGNA NEMMENO UN PO' PER QUELLO CHE HA FATTO!
EVIDENTEMENTE NON SI E' ANCORA DIVERTITO ABBASTANZA!

WROOOo

ACCETTERO' TUTTE LE TUE SFIDE SENZA MAI TIRARMI INDIETRO!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Ecco il mio sito # 1 (K107-A)
Carissimi Kappa boys & girl, rinnovandovi i complimenti (e il mio personale affetto) per le vostre produzioni e per le pubblicazioni che curate, desidero informarvi che sul mio nuovo sito (è on line da soli 10 giorni) c'è la prima recensione su uno dei vostri (e nostri) manga. E' solo il primo scritto che vi riguarda, ma sarei felice se trovaste il tempo di darci un'occhiata! Ancora complimenti e, pur non conoscendovi personalmente, vi voglio bene da anni. Sinceramente.
Orlando "Orlixx", "FumettidiCarta"
<http://digilander.iol.it/dicarta>

Ecco il mio sito # 2 (K107-B)
Ciao! Io sono Misty... Ehm... Il mio soprannome è Misty!
Ho deciso di scrivervi perché ho un sito e volevo segnalarvelo (così magari lo mettete nella rubrica *Top of the Web*, su **Kappa Magazine**). Ovviamente è un sito sui *Pokemon*! Ecco l'indirizzo:
http://utenti.tripod.it/Misty2/
Andatelo a vedere e ditemi cosa ne pensate! Oltre a questo, volevo anche farvi i complimenti per tutti i bellissimi fumetti che pubblicate (evviva **Inu Yasha**)! Ciriciao! **Misty**

P.S. Avete visto che Mediaset sta mettendo in onda (da oggi) la nuova serie tv di **Dottor Slump & Arale** (ossia il remake uscito da non molto in Giappone)? E la cosa più incredibile è che hanno lasciato i nomi originali!

Ecco il mio sito # 3 (K107-C)
Ciao, mi chiamo Jotaro_K, sono la guida anime e manga del portale di Supereva e vi scrivo per segnalarvi il mio sito, nella speranza di una pubblicazione su **Kappa Magazine**... ^_^
Allora, il mio sito esiste da 10 mesi, ha avuto 160.000 visite e presenta due interventi principali che vengono cambiati due volte alla settimana. Gli interventi precedenti vengono archiviati per argomento:
1. ANTI-CENSURA: Notizie su censure ai danni di manga o anime e articoli che fanno parte della campagna di censura su manga e anime.
2. CARTONI ANIMATI: Novità, recensioni e filmati su vari anime.
3. FOCUS ON: Immagini, musiche e movie dei vecchi cartoni animati degli anni '70 e '80.
4. GAMES: Novità sul mondo dei videogiochi in stile manga, o che derivano da serie di anime o manga. Anche qui sono presenti screenshot e filmati.
5. HENTAI: Descrizione del genere hentai e segnalazioni su uscite in edicola.
6. IDOLS: Un idol al mese attraverso la sua storia, i suoi lavori, le sue foto e – se è possibile – pezzi di canzoni e movie.
7. LETTI E RILETTI: Recensioni dei lettori su vari manga.
8. LINGUA E CULTURA GIAPPONESE: Lezioni di giapponese e descrizione di come si vive in Giappone.
9. MANGA: Storie e immagini di manga ancora inediti in Italia.
10. MODELLISMO: Prezzi e costi di vecchie action figure.
11. NEWS FROM JAPAN: Novità direttamente dal Giappone, immagini e filmati in anteprima.
12. SIGLE: Varie sigle di anime.
13. FORUM: Si parla di anti-censura, personaggi preferiti e compravendita.
Oltre a questo, sono presenti nel mio spazio altri 19 siti di anime e manga 'affiliati', che abbracciano un panorama assai vasto: da **Dragon Ball** ai **Cavalieri dello Zodiaco**, passando per **Berserk**.
Mi piacerebbe essere segnalato, anche perché penso di avere fatto un buon lavoro... Aspetto commenti. **Jotaro_K**

P.S. Recentemente ho indetto una votazione tra i miei utenti: dovevano votare il manga ancora inedito in Italia che avrebbero voluto leggere... Se vi interessa il titolo:
http://guide.supereva.it/news_e_media/anime_e_manga/interventi/2001/03/34671.shtml

Strappo alla regola, per segnalare tre nuovi siti a tutti i lettori della nostra rivista ammiraglia. Nessuno entra di diritto in Top of the Web, *ma solo attraverso la votazione e il sostegno di tutti i fan che ci seguono mensilmente. Fatevi un giro nella rete, e poi scrivetemi le vostre impressioni su questi e altri siti!*

Diamo voce all'ADMO (K107-D)
Ciao a tutti voi, Kappa Boys!!! Mi chiamo Aldo Chiummo, ho 24 anni (appena compiuti, anche se lo so che non vi interessa... (^_^U)), e ho già scritto un paio di volte o poco più, soprattutto ad Andrea Pietroni! Stavolta vi scrivo per segnalarvi il mio sito, che credo possa interessare anche i lettori, perché oltre ai miei fumetti contiene anche i testi (anche in kanji e kana!) e le traduzioni di alcune sigle di anime! Per ora ci sono solo circa 18 sigle di anime robotici, ma conto di aggiungerne molte altre in seguito! L'URL è il seguente:
http://mysite.ciaoweb.it/kinta-kun
Spero che veniate a visitarlo, e che lo pubblicizziate (si scrive così?) su qualcuna delle vostre testate! Allora vi saluto! A prestissimo! Ciao!

Chiedi ai fan in rete di sostenere il tuo sito, e potrai scalare in alto nella Top Ten *di* ***Kappa!***
Prima di chiudere, qualche piccolo consiglio anche sulle uscite Kappa Edizioni: è uscito il primo numero di ***Kizuna****, che curo io stesso (sia le rubriche, sia la supervisione alle traduzioni) e che troverete nelle sole librerie e fumetterie a cadenza bimestrale. Mi farebbe un sacco piacere se un manga come* ***Kizuna*** *(a tematica gay, intendo) ottenesse un grande successo in Italia... sarebbe un piccolo passo avanti in un'Italia che va indietro. Be', che aspettate a prenotarne una copia?*
Massimiliano De Giovanni

puntoaKappa

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI
Da un po' di tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il 5 di ogni mese la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è la fumetteria:
Casa del fumetto, via Gino Nais 19/29, 00136 Roma (tel. 06/39749003).

FEBBRAIO 2001

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

ROMA
1) Saint Seiya # 10
2) Inu-Yasha # 2
3) Touch # 21
4) Family Compo # 6
5) JoJo # 89
6) Short Program # 1
7) Dash Kappei # 11
8) Berserk # 38
9) Dragon Ball Deluxe # 34
10) Rookies # 3

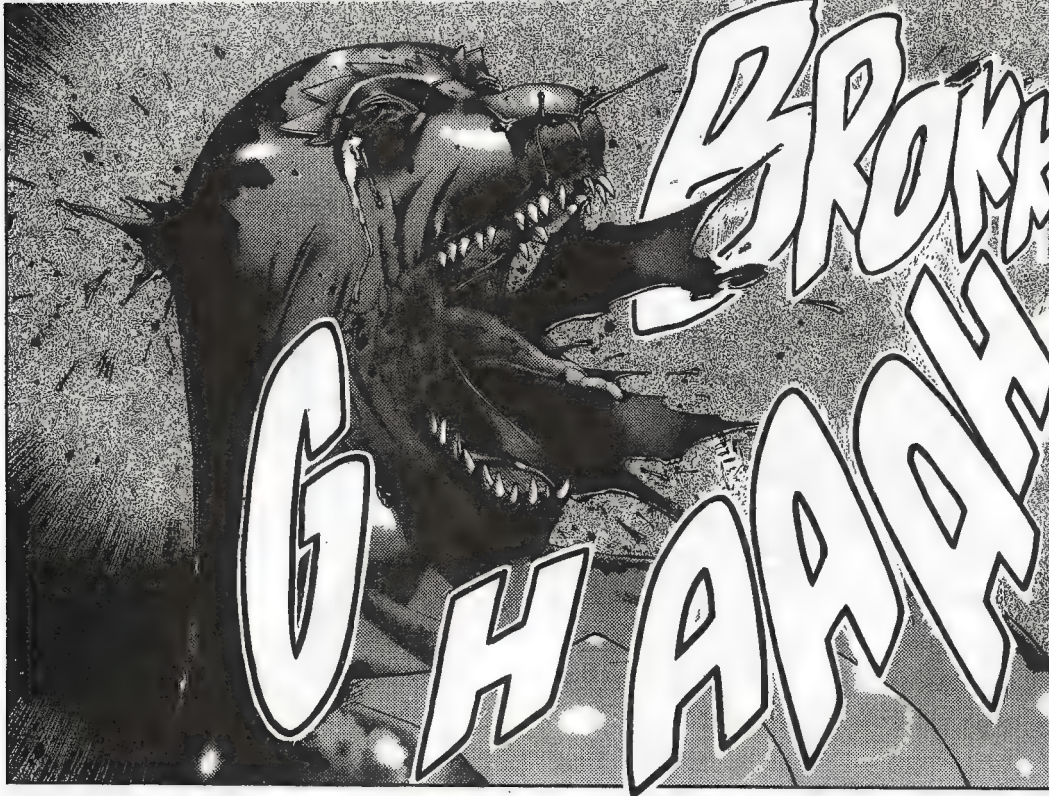
I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

ROMA
1) Conan # 1/2/3/4
2) Shin Getter Robot vs Neo Getter Robot # 1
3) Nadesico # 7
10) Le situazioni di lui e lei # 1
7) Execel Saga # 4
8) I Cavalieri dello Zodiaco # 9/10
9) Yu Yu Hakusho # 12
4) Evangelion # 10
4) Escaflowne # 9
6) C'era una volta Pollon # 1

AMICI DI PENNA
Ciao Massi! Sono Alessio, tu non lo ricorderai ma io ti ho scritto una lettera pubblicata su Ushio&Tora **19... Tra le altre cose ti chiedevo di pubblicare il mio indirizzo per poter corrispondere con qualcuno... be'... ho ricevuto varie lettere, ma tra tutte una speciale: ho incontrato, proprio grazie a quella lettera che ti ho spedito, la DONNA della mia vita! Ci siamo sposati il 9 dicembre scorso dopo varie avventure stile manga! GRAZIE! Alessio e... Debora**

Satoshi Shiki - **KAMIKAZE**

BROKK

GHAAAH!

RATTLE

HO INTENZIONE DI **METTERE ALLA PROVA** VOI OTTANTOTTO BELVE... VOGLIO PROPRIO VEDERE SE SIETE **VERAMENTE** DOTATE DI QUELLA FORZA...

...PER LA QUALE NOI DEL POPOLO KEGAINOTAMI ABBIAMO LOTTATO TANTO A LUNGO!

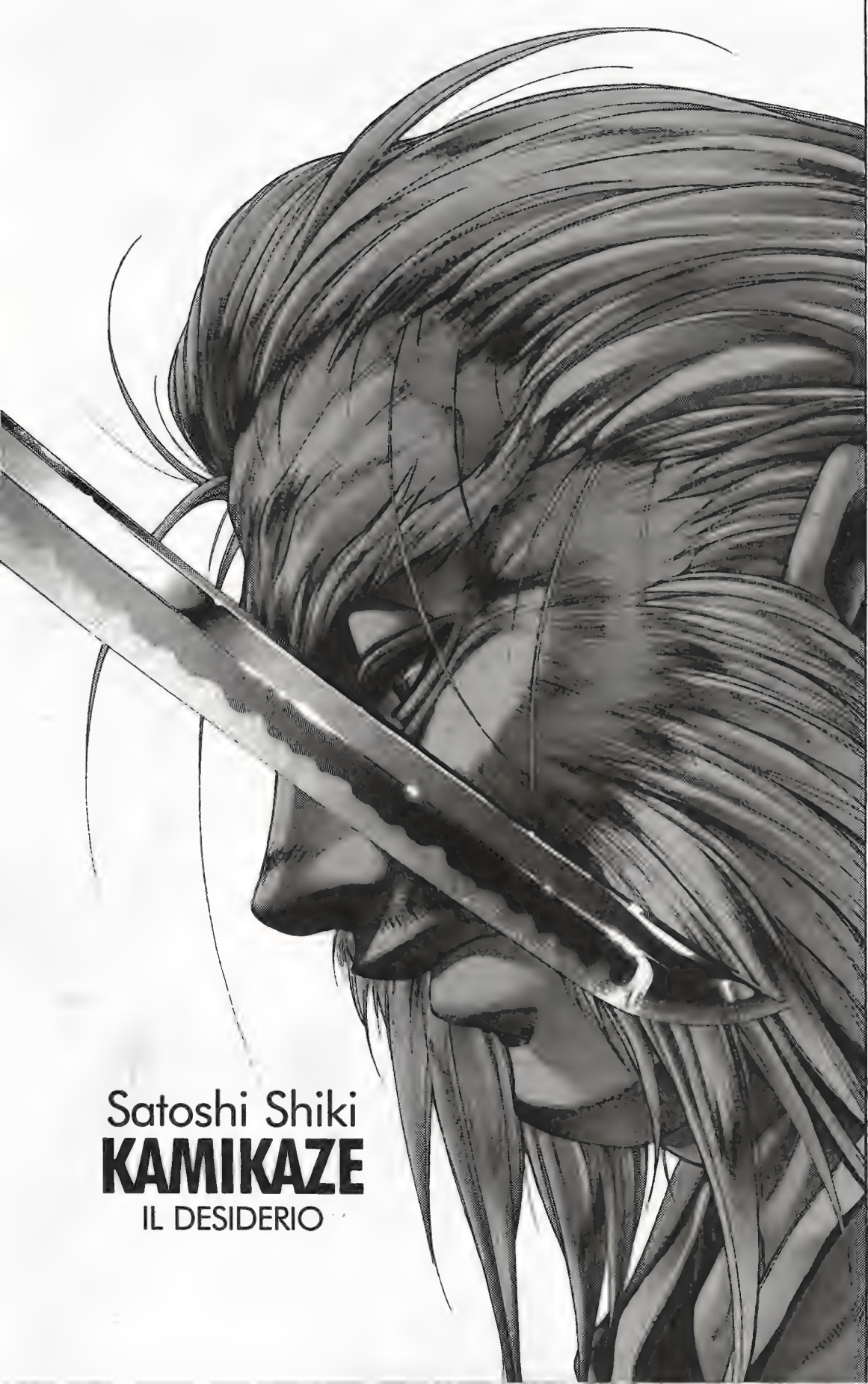
RATTLE

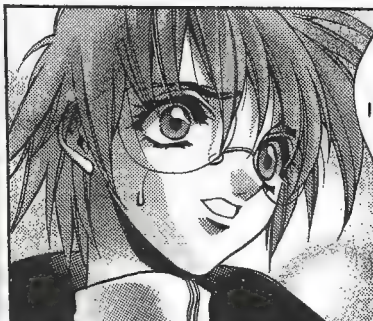
CROCK

RIP RIP RIP RIP

AAAARGH

ISHIGAMI! NON AVRAI INTENZIONE DI TRAFIGGE-RE SUL SERIO QUELL'UOMO?!
E' TUO NONNO!
RRU
...Q-QUESTA FORZA... È... È...
MA TU... SEI DAV-VERO UN ESSERE UMANO?!

E LEI, SIGNOR DAIDARA... COME PUO' ANCHE SO-LO PROPORLO?!
MBLE
ISHIGAMI!

Satoshi Shiki
KAMIKAZE
IL DESIDERIO

LA TUA ANIMA, DAIDARA...
...VIVRÀ PER SEMPRE DENTRO A QUESTA SPADA... DENTRO KAMIKAZE...
MA INSOMMA..
...CHE DIAVOLO AVETE IN MENTE?
SIETE IMPAZZITI?!
COME POTETE FARE DISCORSI DEL GENERE SENZA BATTERE CIGLIO?!
NON SIAMO AFFATTO IMPAZZITI.

DUMP

SIAMO SOLO DIVERSI DA TE...

BLOW

THOOM

APPARTENIAMO A UN'ALTRA RAZZA!

ALLORA, ISHIGAMI! VUOI SBRIGARTI?!

TRAFIGGI IMMEDIATAMENTE QUEL VECCHIO E FACCIAMOLA FINITA!

RRRUMBLE

COSÌ NON OTTERRESTI NULLA, IDIOTA!

SENTITE, SE QUELLO NON SI MUOVE, LO FACCIO A PEZZI IO!

MALEDIZIONE!

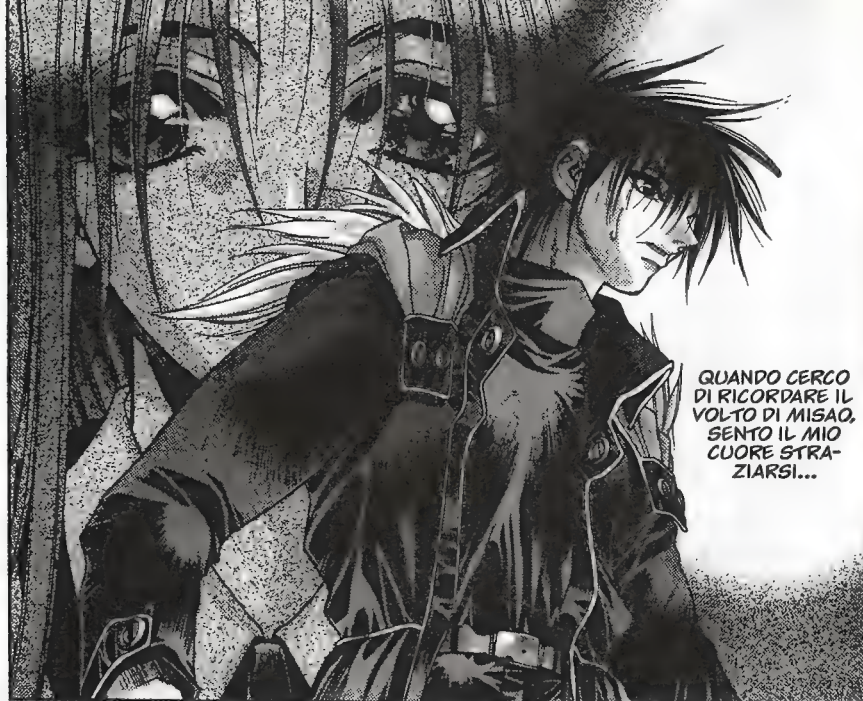
RAT TAT TAT

POTREI CONTINUARE A SPARARE PER L'ETERNITÀ...

* "ESSERE UMANO" NEL LINGUAGGIO DEI KEGAINOTAMI. KB

SE IO...

SE SOLO FOSSI MISAO...*

* MISAO MIKOGAMI, LA DAMA DELL'ACQUA CHE KAMURO AVREBBE DOVUTO PROTEGGERE. KB

QUANDO CERCO DI RICORDARE IL VOLTO DI MISAO, SENTO IL MIO CUORE STRA-ZIARSI...
TU SEI CAMBIATO, DOPO AVER CONO-SCIUTO MISAO MIKOGAMI.
KAMURO.
NON DEVI RESTARE PER SEMPRE CON-FINATO IN QUE-STO PICCOLO MONDO.
VA BENE COSÌ, NON TEMERE. L'IMPORTANTE È CHE TU CRESCA.
MA È ASSURDO... IO...

TU E LA DAMA DELL'ACQUA VI ATTRAETE A VICENDA, ANCHE QUANDO VI TROVATE MOLTO LONTANI L'UNO DALL'ALTRA...

SIETE ENTRAMBI DESTINATI A DIVENTARE **GRANDI** CON IL PASSARE DEL TEMPO...

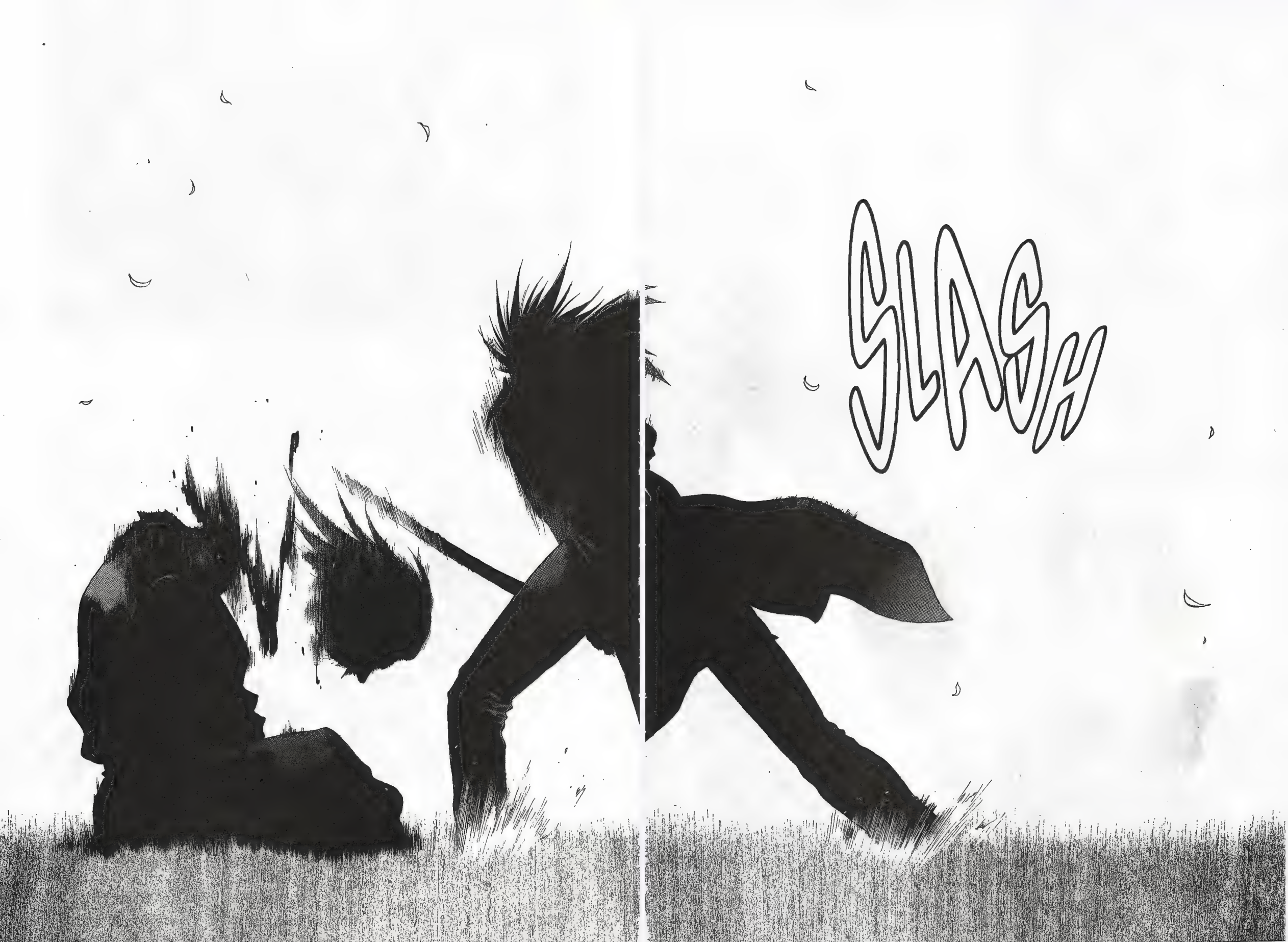
...IO...

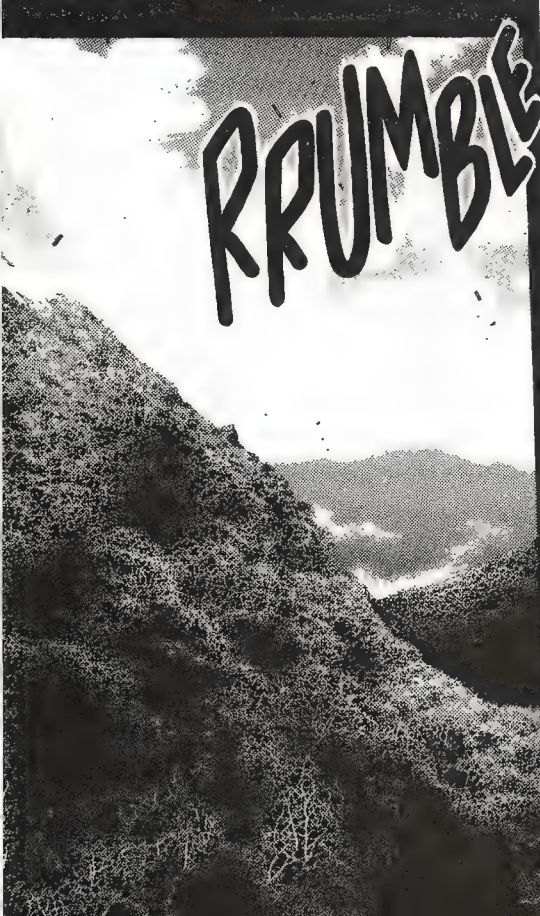
...E MISAO...?

FALLO ADESSO, KAMURO!

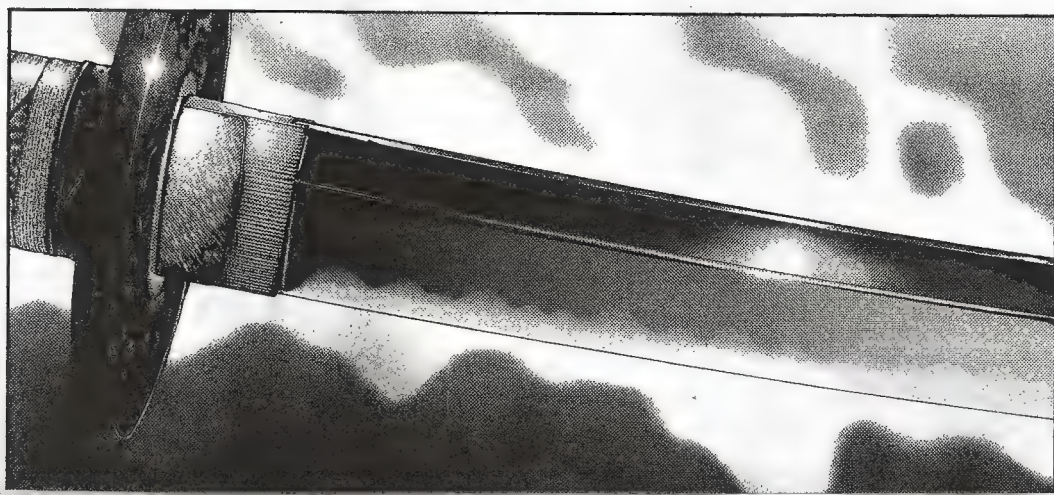
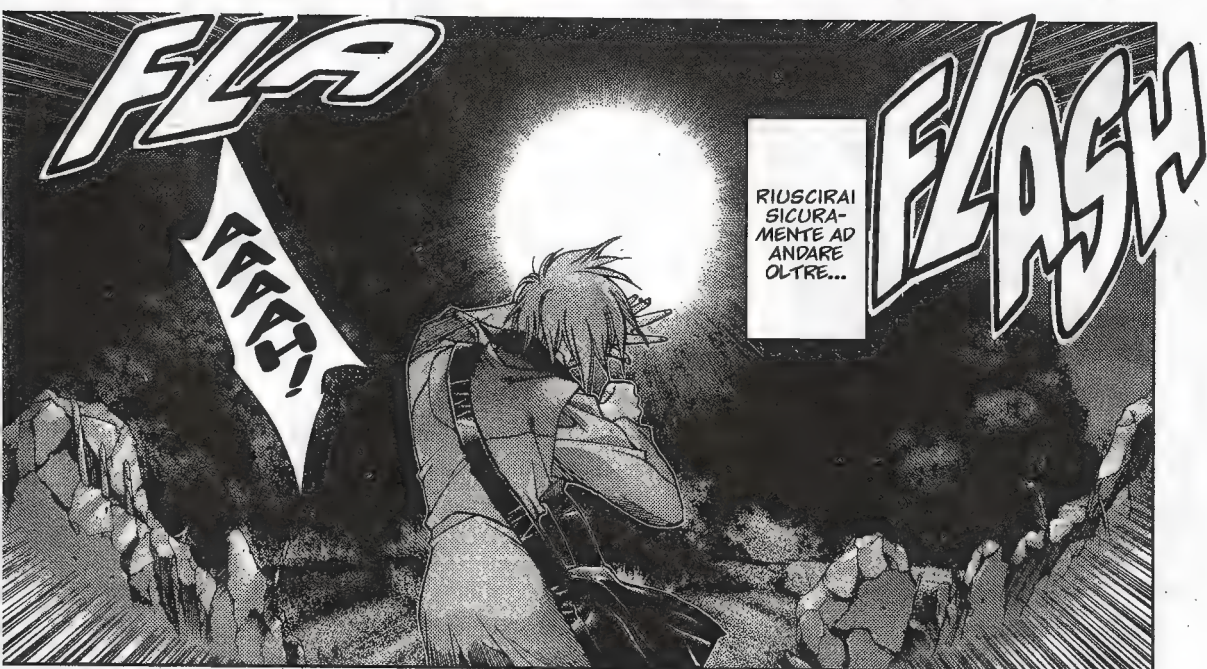
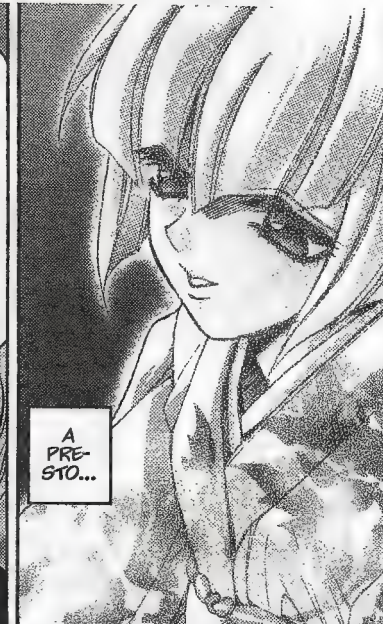
NON C'E' PIU' TEMPO PER ESITARE! DE-VI TORNARE A PERCORRE-RE LA TUA STRADA!

SOLO DI UNA COSA MI DISPIACE INFINITA-MENTE...

AVREI VOLUTO ASSISTERE AL MOMENTO IN CUI TU SARESTI DIVE-NUTO **GRANDE**, KAMURO...

SLASH

SLASH

RATTLE
COS...?!
R-RIESCO A PERCEPIRLA ANCH'IO... E' INCREDIBILE... E' ENORME...
E' COME SE...
...COME SE L'ENERGIA SPIRITUALE DI TUTTI I MONTI CHE CI CIRCONDANO SI CONCENTRASSE SU DI LUI!
RRUMBLE

RATTLE
COS...?!
R-RIESCO A PERCEPIRLA ANCH'IO... E' INCREDIBILE... E' ENORME...
E' COME SE...
...COME SE L'ENERGIA SPIRITUALE DI TUTTI I MONTI CHE CI CIRCONDANO SI CONCENTRASSE SU DI LUI!
RRUMBLE

FLA
AAAAH!
RIUSCIRAI SICURAMENTE AD ANDARE OLTRE...
FLASH

DIVENTA
FORTE...

VERRÀ IL GIORNO IN CUI RIUSCIRAI A SUPERARE TE STESSO. QUANDO GIUNGERÀ QUEL MOMENTO, POTRAI SICURAMENTE RIVEDERE ANCHE L'ANIMA DI DAIDARA...
PER ORA, VA' DALLA PERSONA CHE HAI PIÙ CARA AL MONDO...
FFIUUU

VERRÀ IL GIORNO IN CUI RIUSCIRAI A SUPERARE TE STESSO. QUANDO GIUNGERÀ QUEL MOMENTO, POTRAI SICURAMENTE RIVEDERE ANCHE L'ANIMA DI DAIDARA...

PER ORA, VA' DALLA PERSONA CHE HAI PIU` CARA AL MONDO...
FFIUUUU

...ISHIGAMI!?

...ISHIGAMI?

MIKOGAMI!

FFIUUUUU

CHE HAI? NON ABBIAMO TEMPO DA PERDERE!

NO... NON E` NIENTE...

EPPURE... MI ERA SEMBRATO DI SENTIRE LA VOCE DI ISHIGAMI...

ISHIGAMI...

PERCIO` ANCH'IO COMBATTERO`... SPERANDO UN GIORNO DI POTERLO RINCONTRARE...

KAMIKAZE - CONTINUA

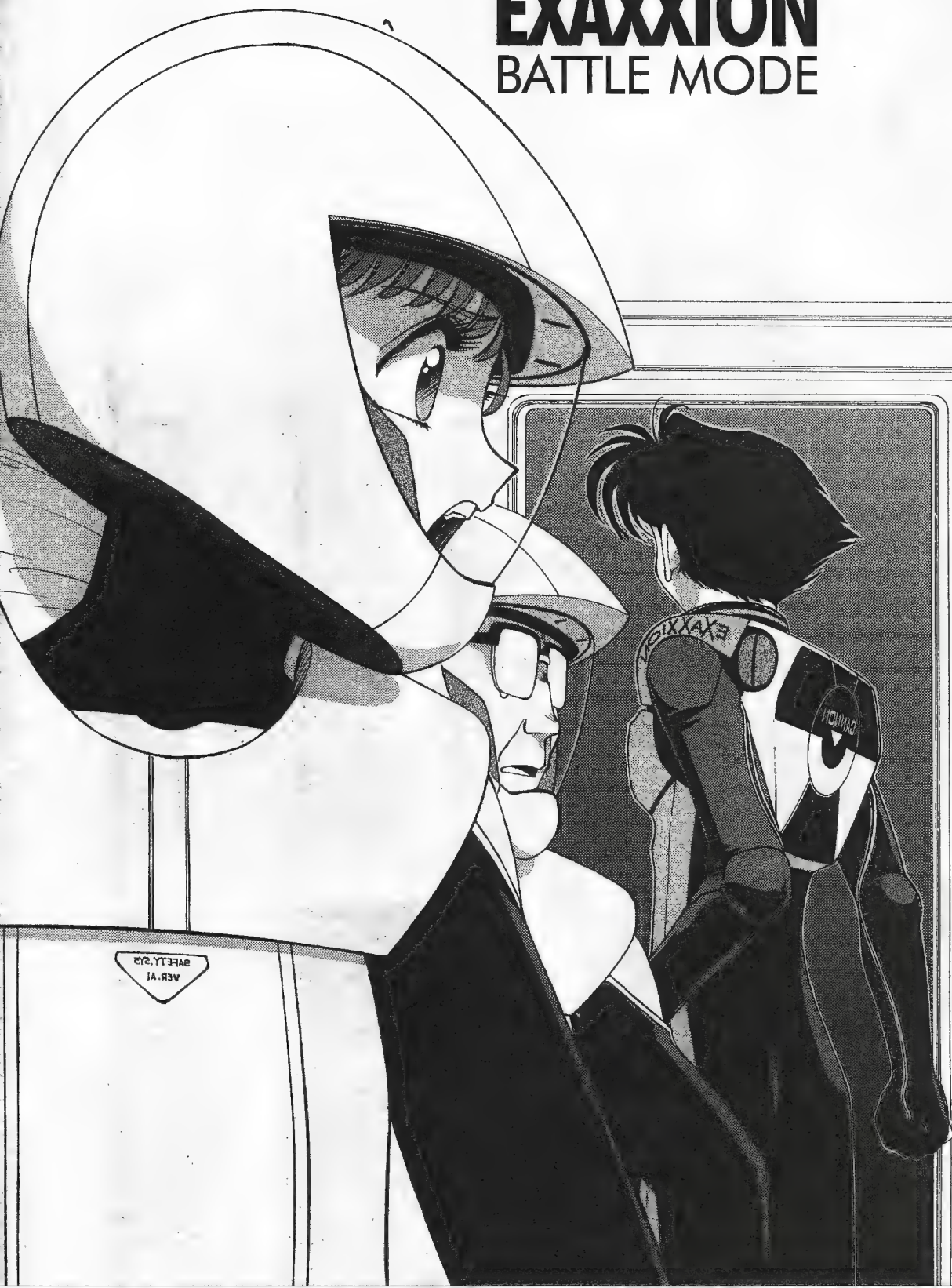
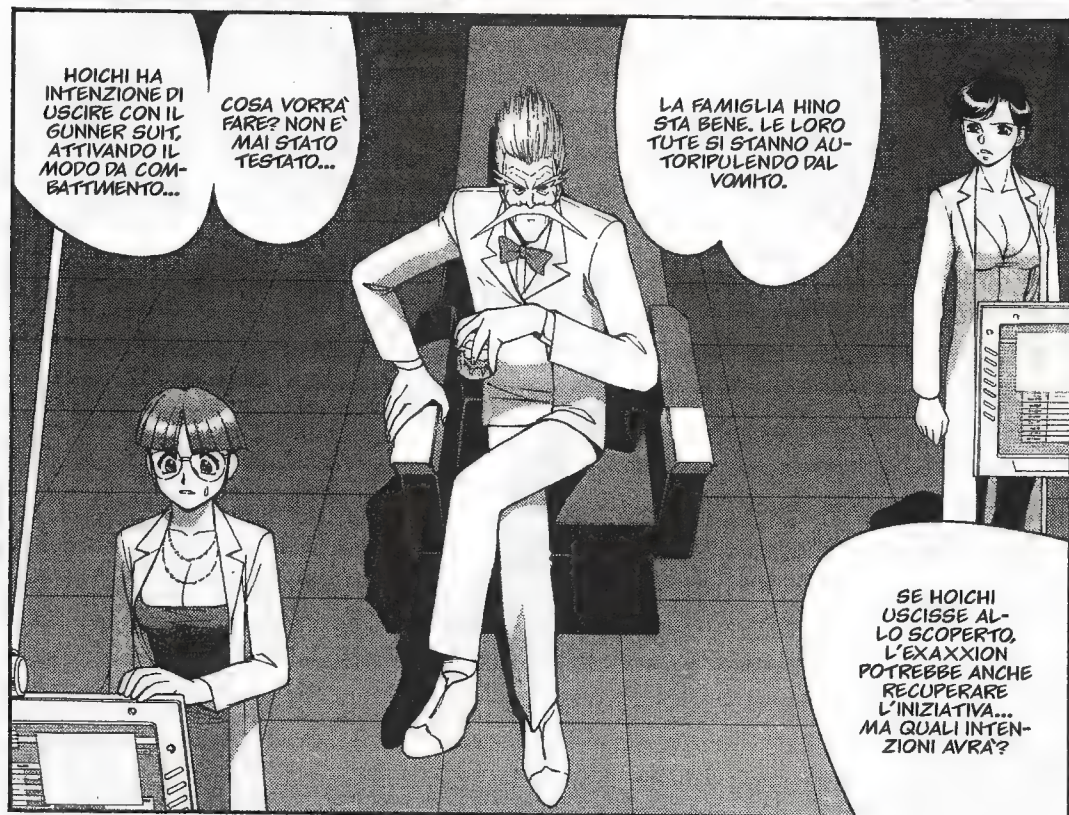
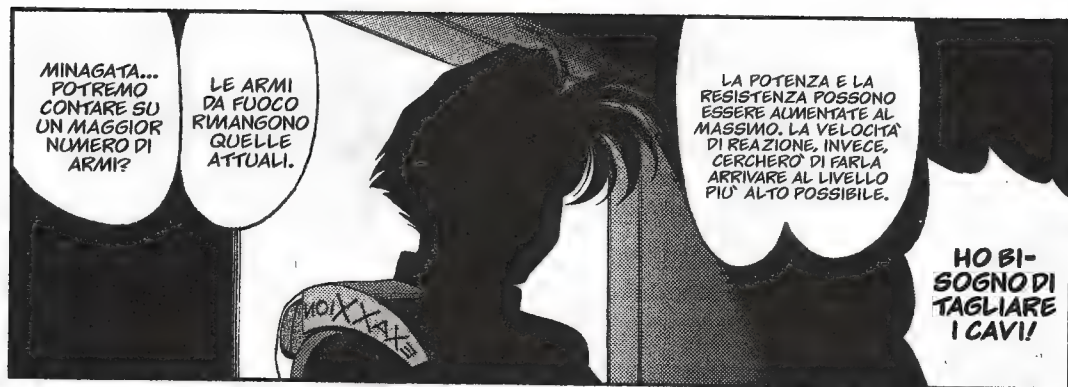
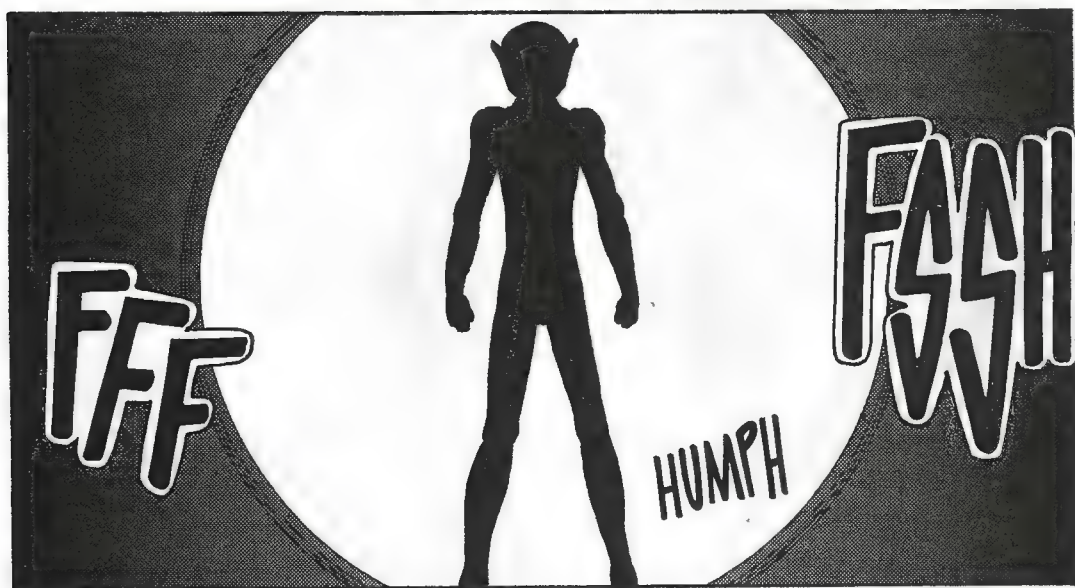
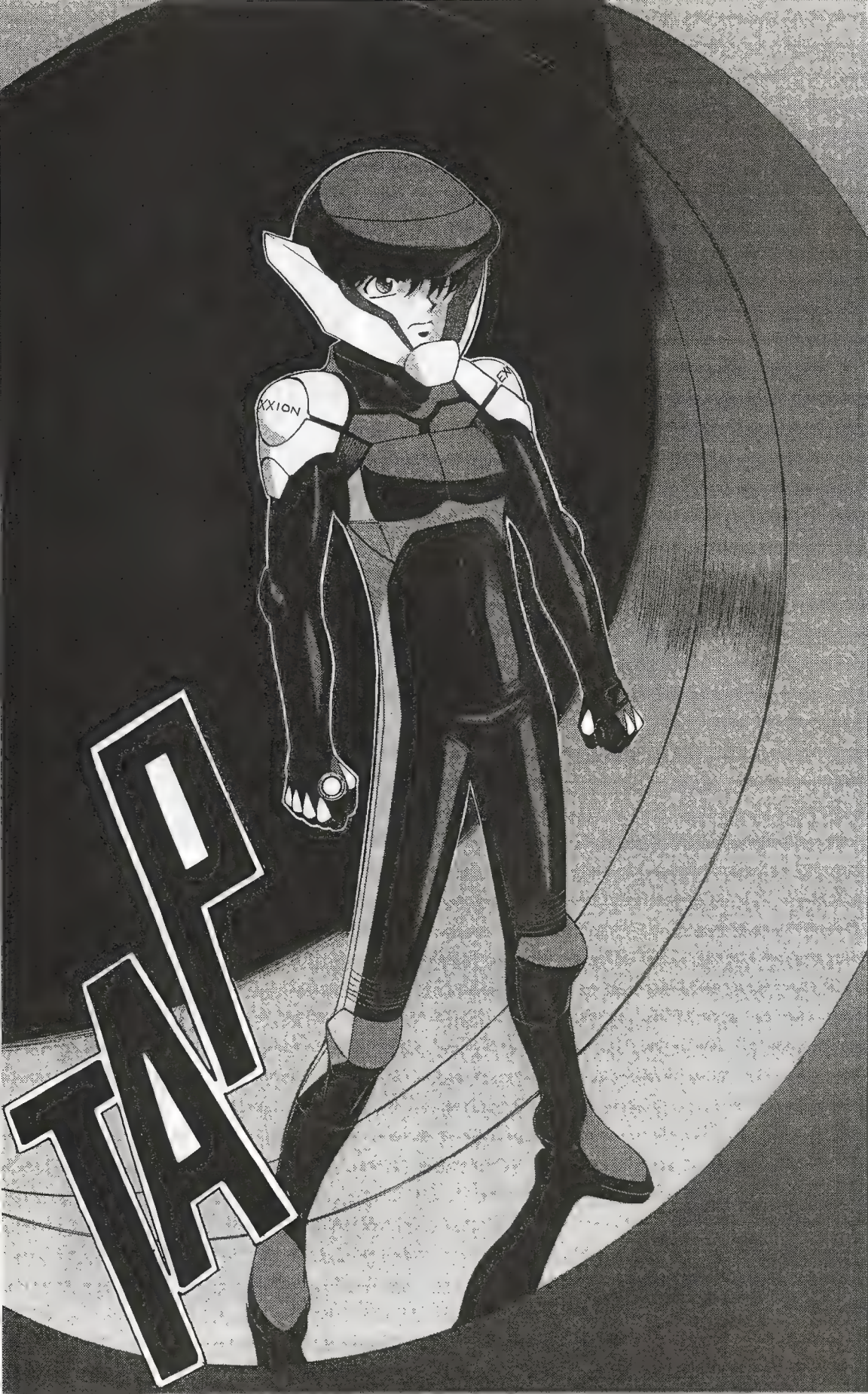
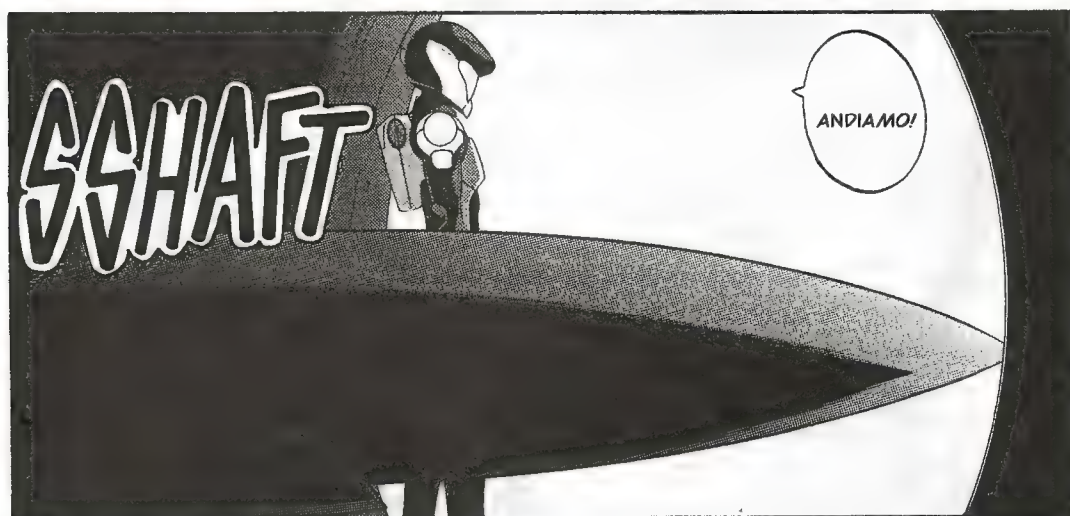
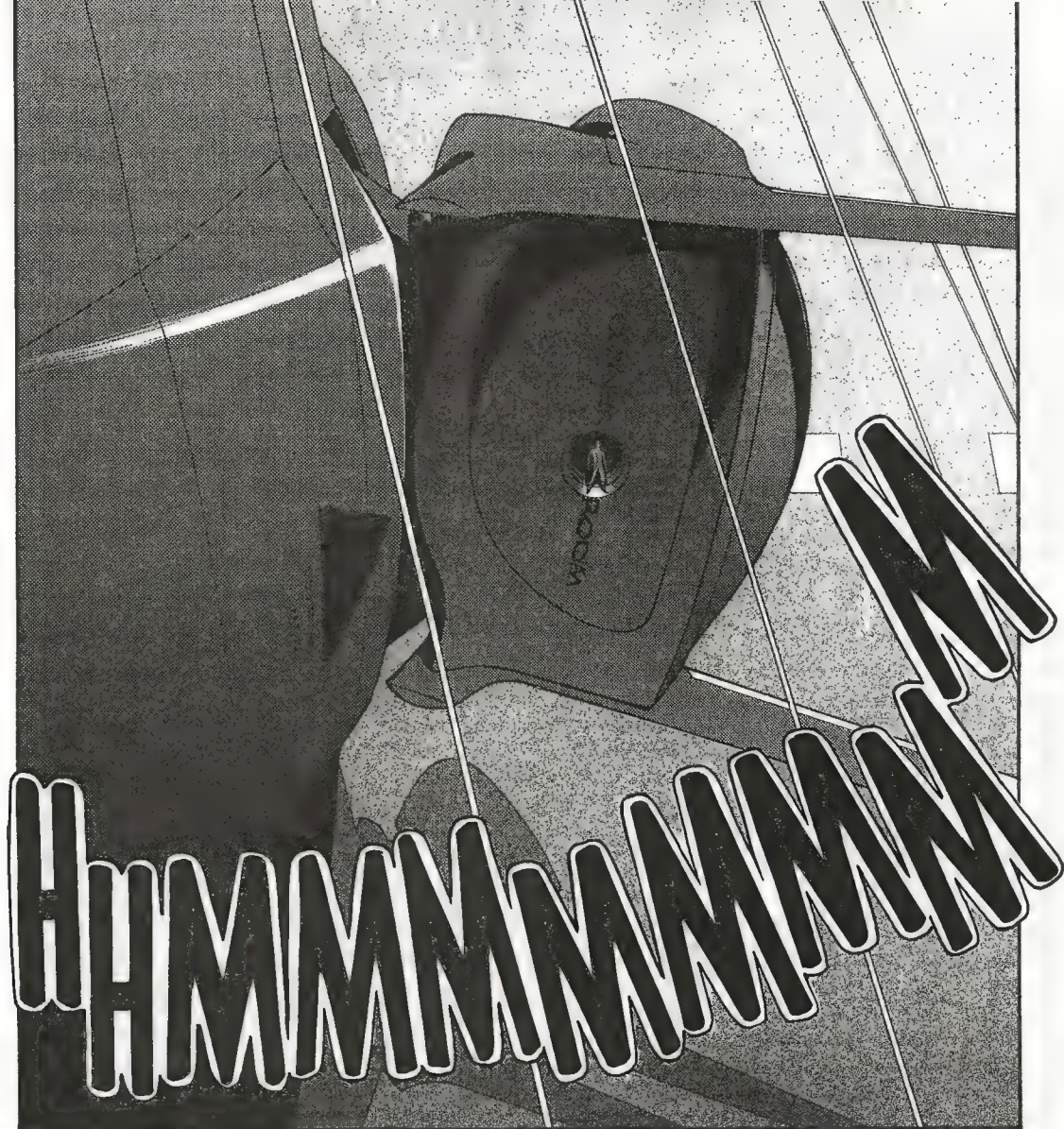
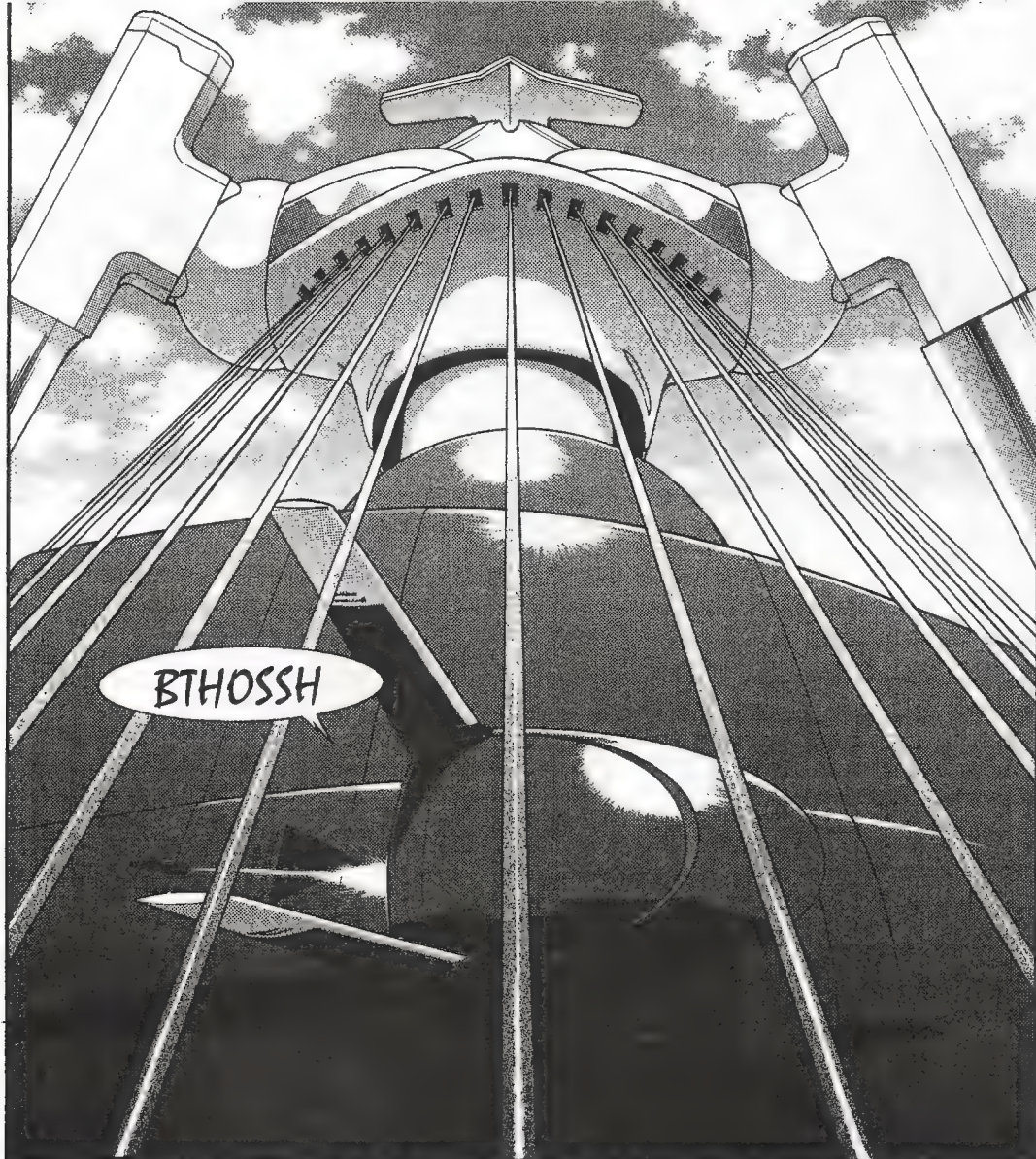
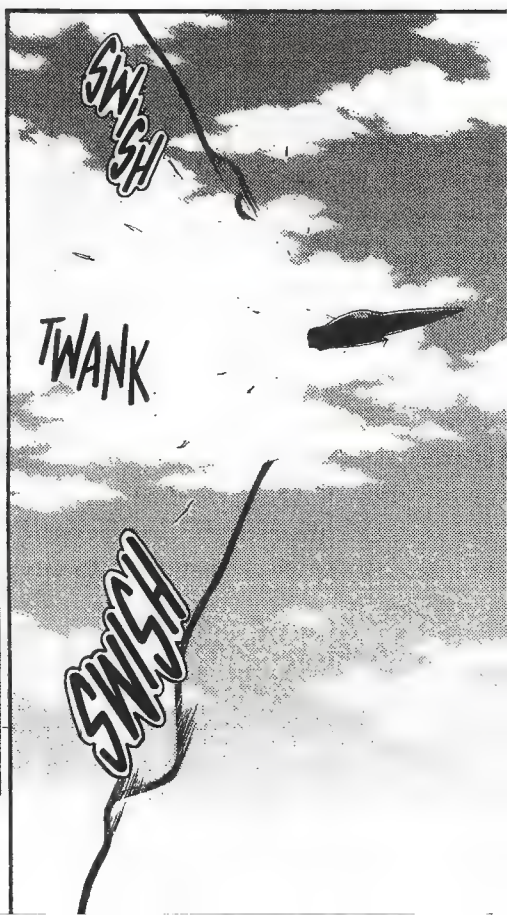
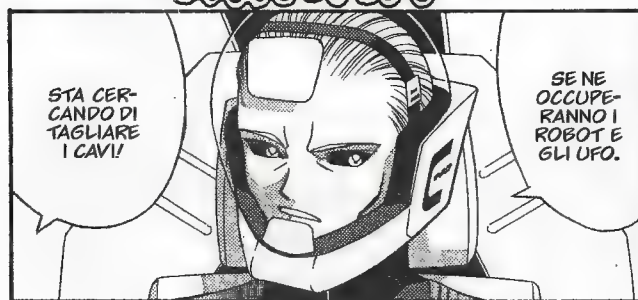
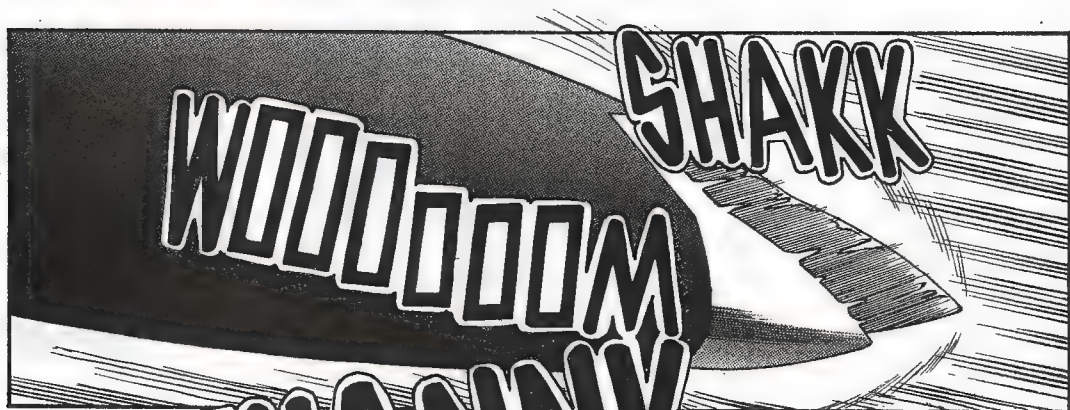
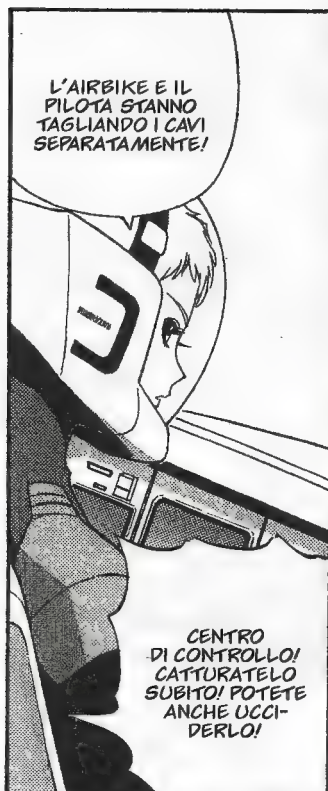
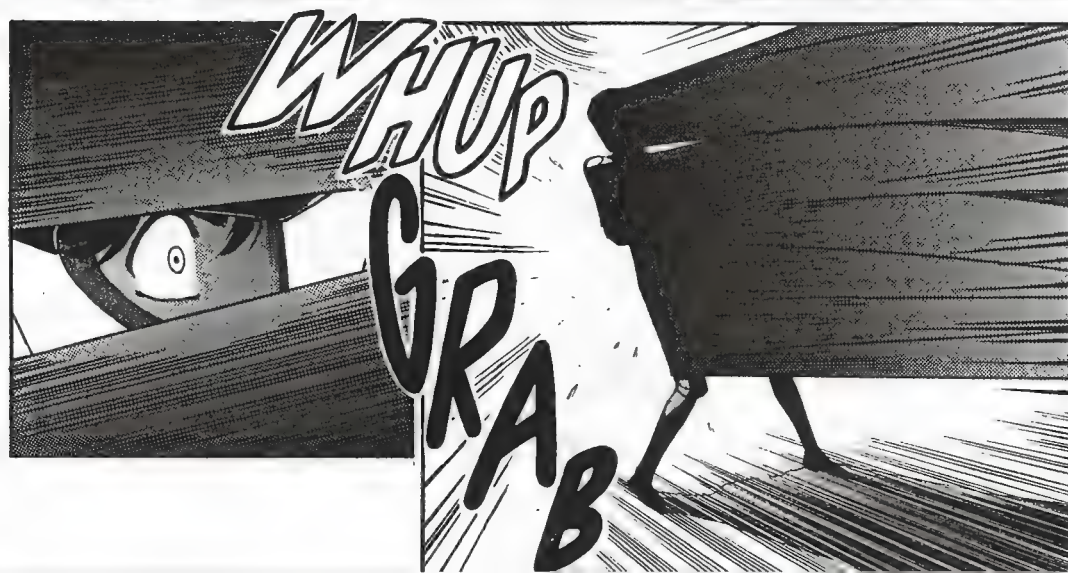
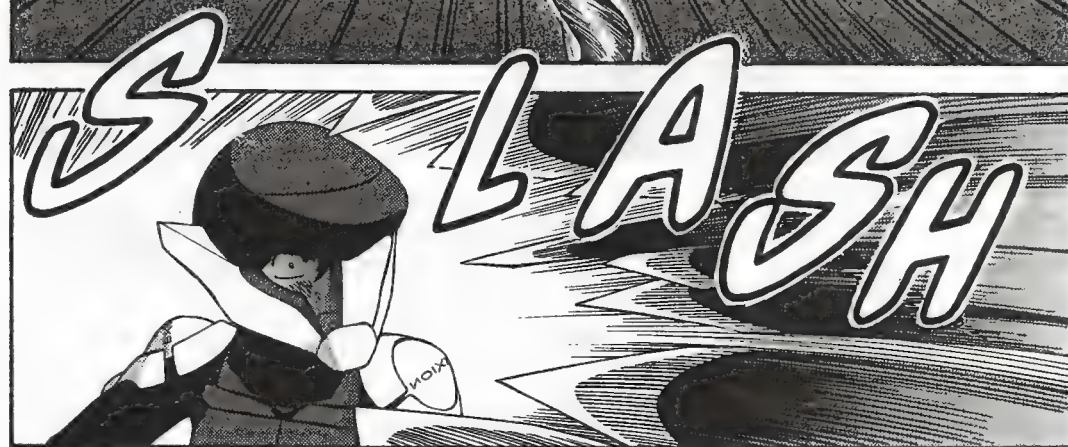
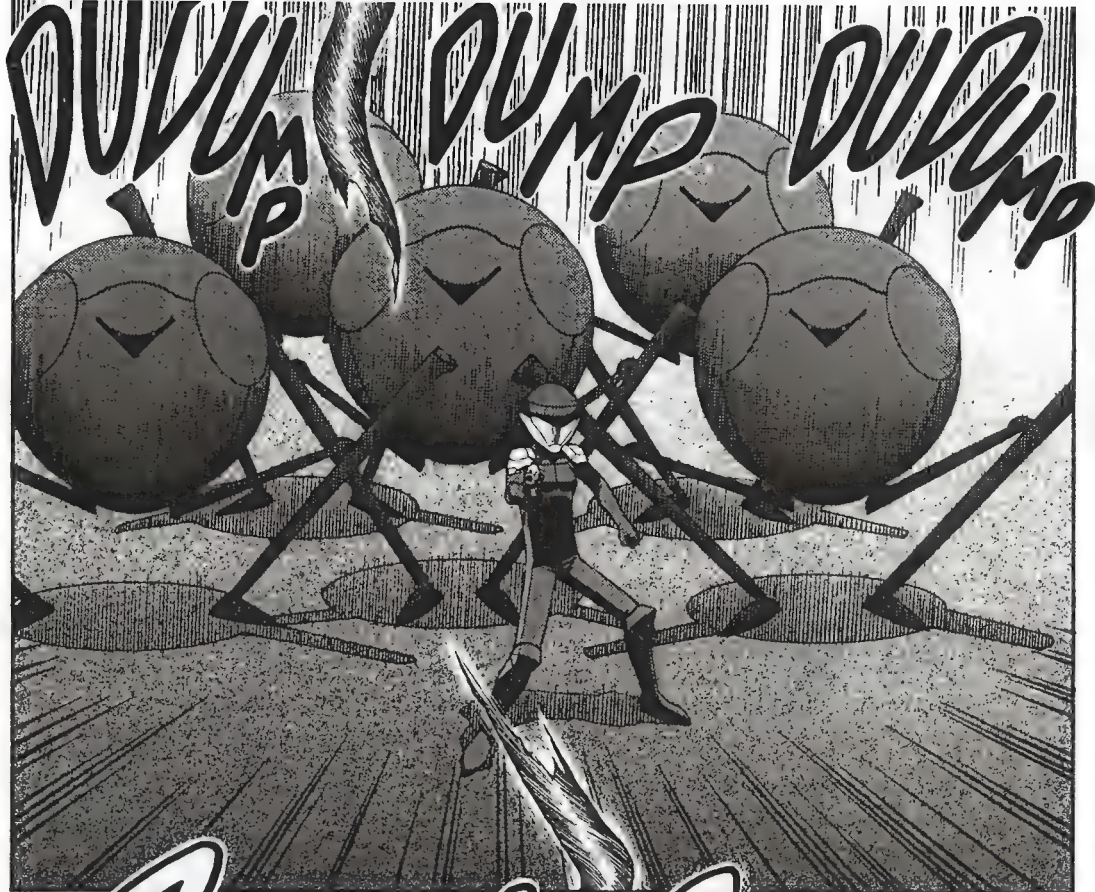
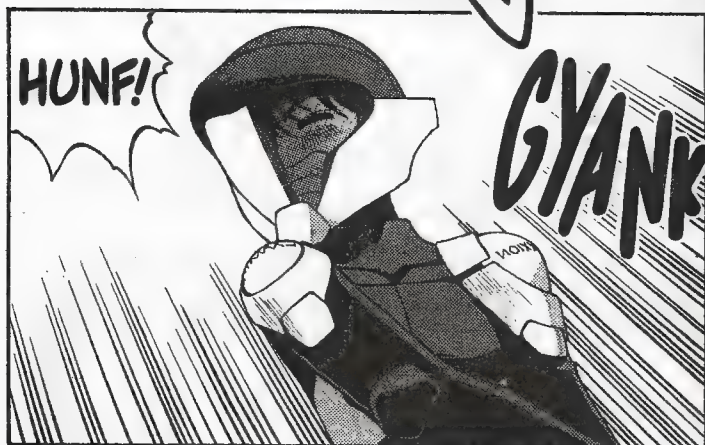
Kenichi Sonoda
EXAXXION
BATTLE MODE

HOICHI HA INTENZIONE DI USCIRE CON IL GUNNER SUIT, ATTIVANDO IL MODO DA COMBATTIMENTO...

COSA VORRÀ FARE? NON È MAI STATO TESTATO...

LA FAMIGLIA HINO STA BENE. LE LORO TUTE SI STANNO AUTORIPULENDO DAL VOMITO.

SE HOICHI USCISSE ALLO SCOPERTO, L'EXAXXION POTREBBE ANCHE RECUPERARE L'INIZIATIVA... MA QUALI INTENZIONI AVRÀ?

PREPARATEVI. POTREMMO TORNARE AD AVERE IL CONTROLLO DELL'EXAXXION IN QUALSIASI MOMENTO!
SI!

IL RIFORNIMENTO DEI MATERIALI È STATO COMPLETATO. POSSIAMO INIZIARE IN QUALSIASI MOMENTO.
BENE. MINAGATA, BATTLE MODE!
SI!

BLOW
SHAFT

FSSH
FFF
HUMPH

XXION
TAP

HHMMMMMMMMMMM

BTHOSSH

IL PILOTA E` USCITO DAL ROBOT.
SI E` ARRESO MOLTO FACIL-MENTE.

NO! L'USCITA SI E` RICHIUSA!
SI DIRIGE VERSO I CAVI! NON HA IN-TENZIONE DI ARRENDERSI!

SHAKK
WOOOOOOM
CHANNK
KRRR
RNK
IIIKKK
SWISH
TWANK
SWISH
SE NE OCCUPERANNO I ROBOT E GLI UFO.
STA CERCANDO DI TAGLIARE I CAVI!

BANG BANG BANG

BANG BANG

DUDUMP
DUMP
DUDUMP
SLASH

WHUP
GRAB

SCREW

HUNF!

GYANK

SKRIP

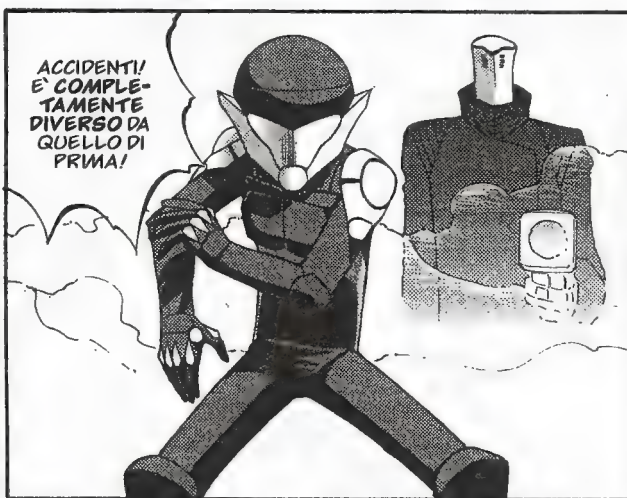
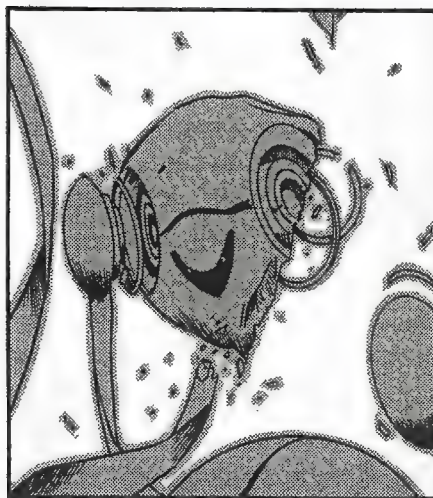
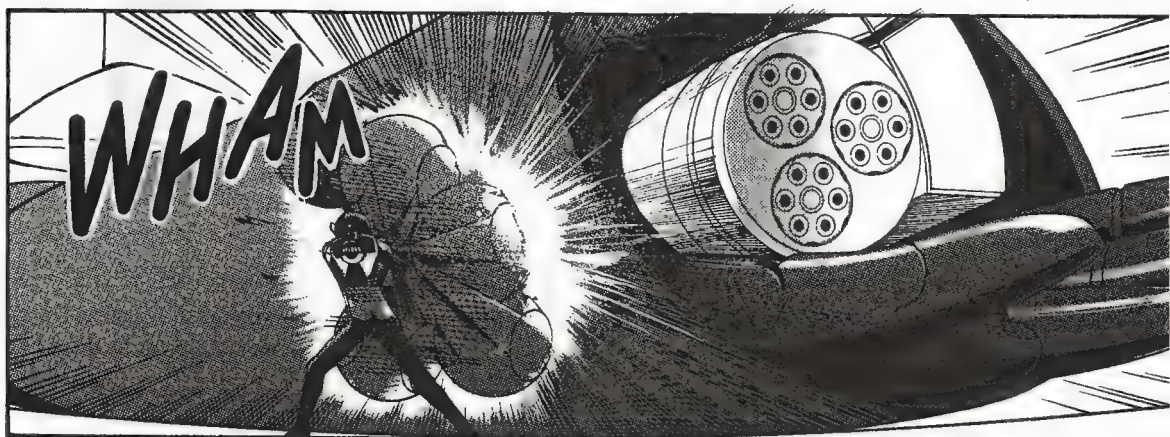
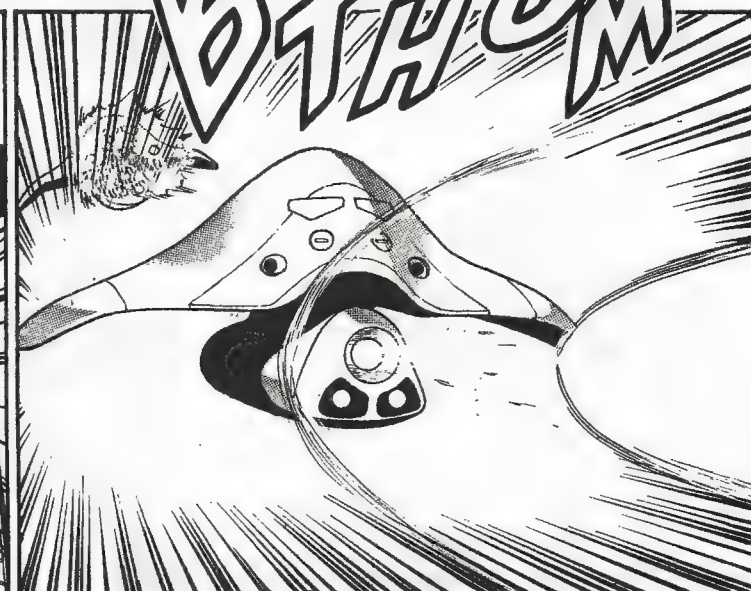
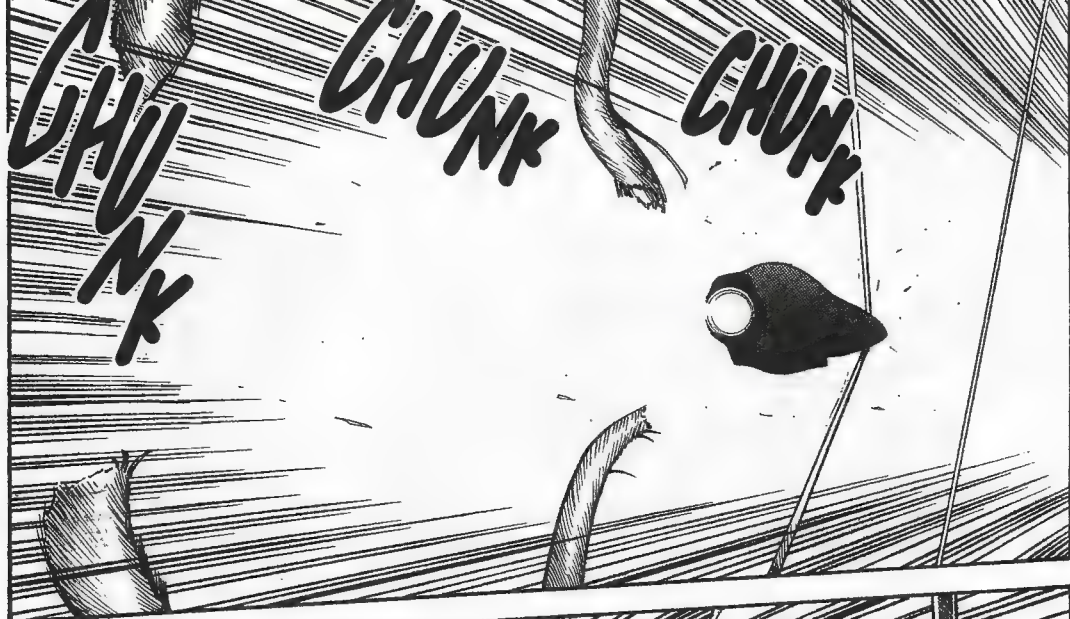
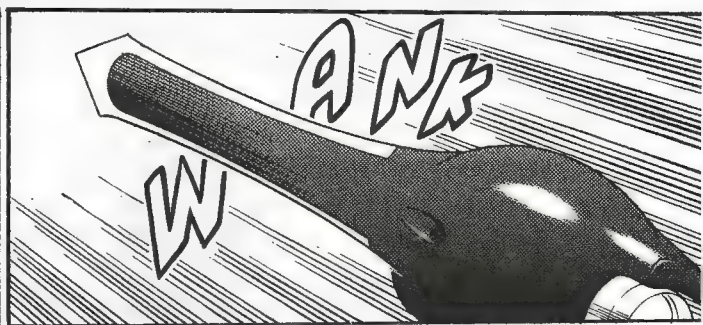
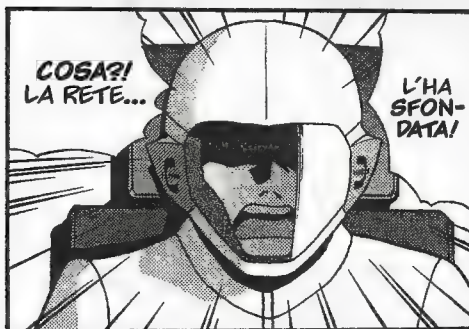
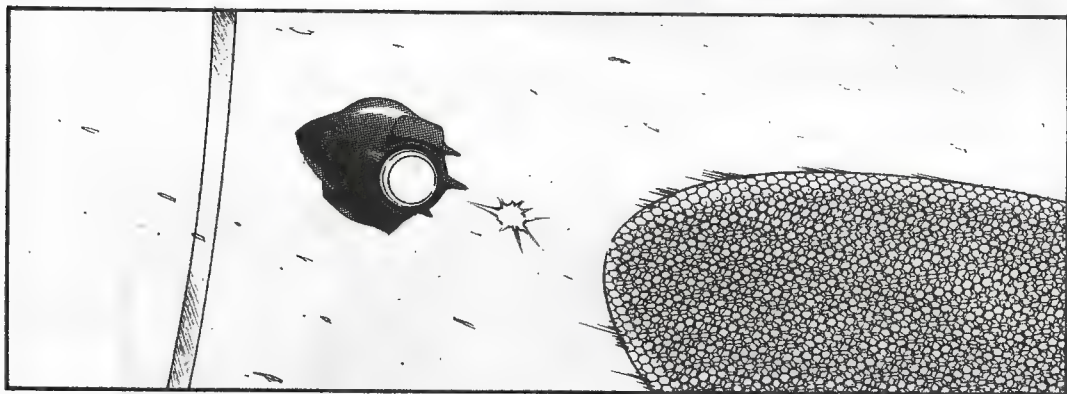
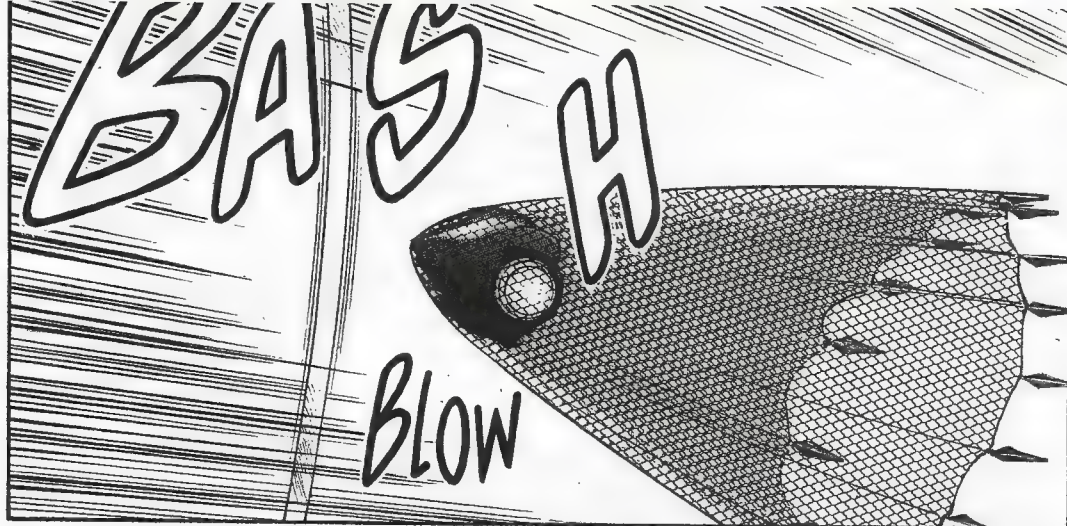
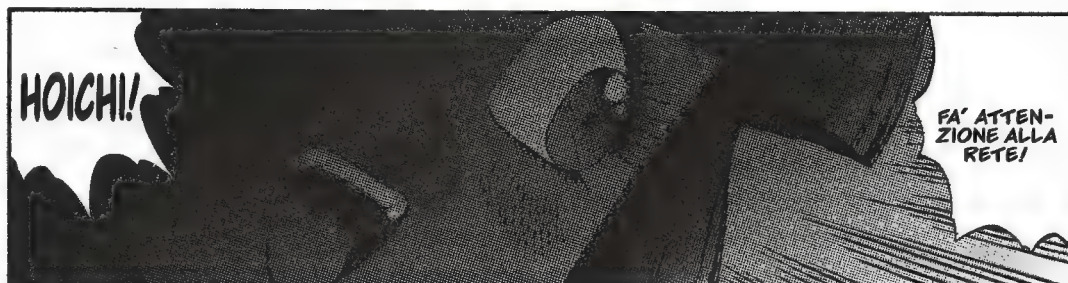
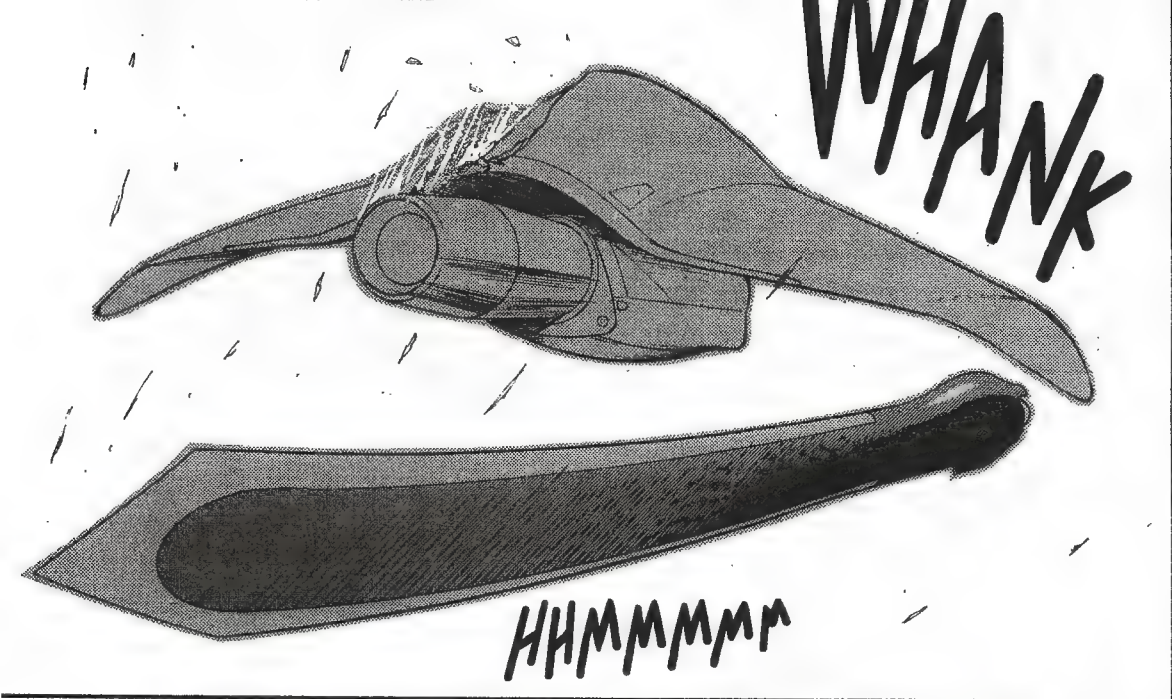
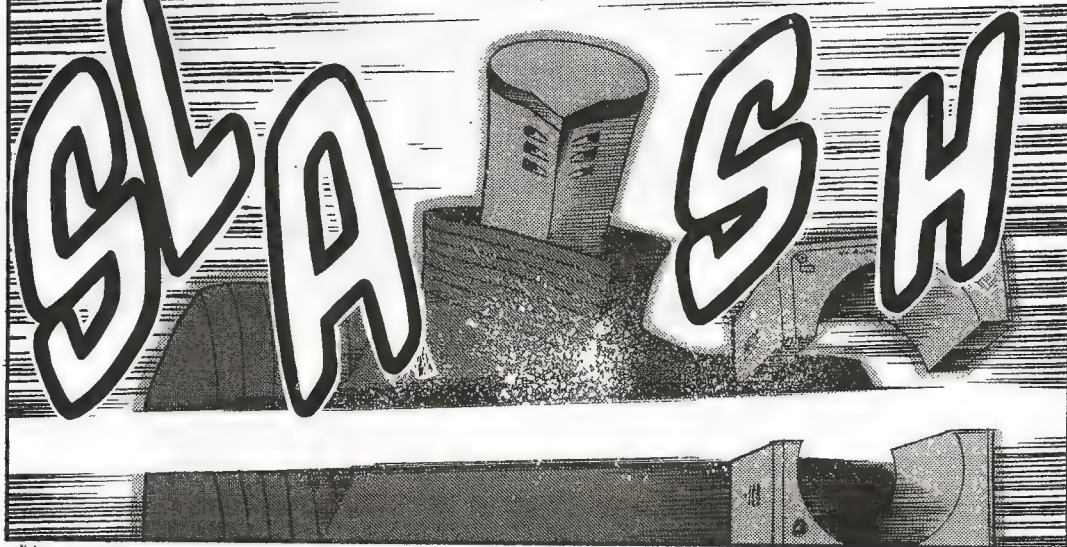
WHUMMMMP
YANK
SKIP

CHUNK
CHUNK
CHUNK
BTHUM
CONTINUATE A SPARARE! CERCATE DI OSTACOLARLO!
LO CATTUREREMO CON UNA RETE!

BASH
BLOW

COSA?! LA RETE...
L'HA SFONDATA!

WANK

SSSLASH

HOICHI!
FA' ATTENZIONE ALLA RETE!

APPROFITTANE, E TAGLIA QUEI CAVI!

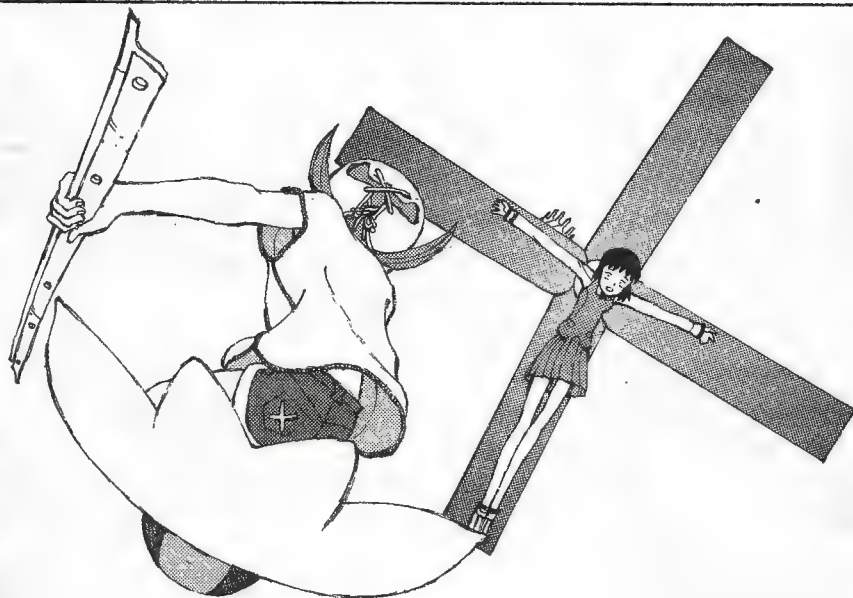
NON PREOCCUPARTI PER ME!

SÌ!

EXAXXION - CONTINUA

Mohiro Kito

WHISSS SSSSS

NARUTARU

OGGETTI VOLANTI

VEDO... UN CUCCIOLO DI DRAGO...

INSIEME A... COS'È...?

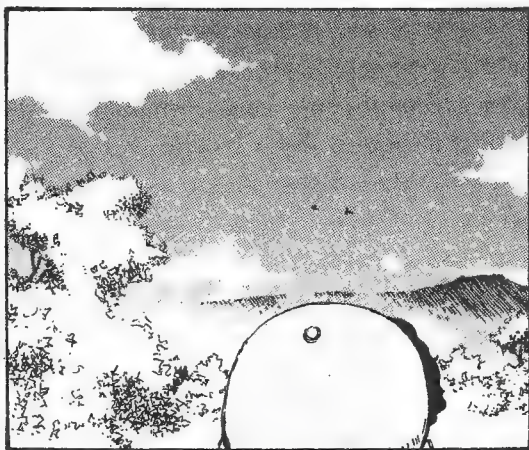
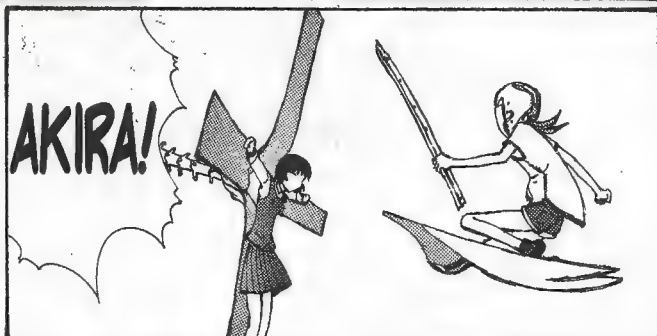
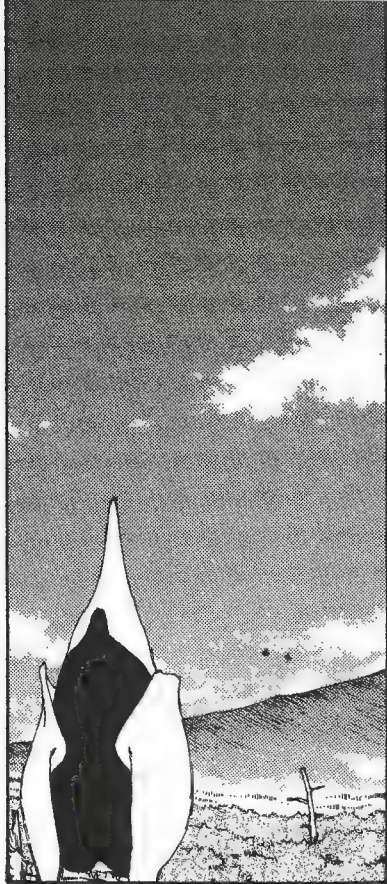
UNA STRANA TIPA...

COSA? QUALE STRANA TIPA?

AKIRA!

E COSÌ, NELLA NOSTRA COMMEDIA, È ENTRATO IN SCENA UN PERSONAGGIO IMPREVISTO...

EHI...
COSA SONO QUELLI?

ECCOMI, AKIRA!

LA-
SCIALA
ANDARE,
MALE-
DETTO!
KA
KLANK
AHI!

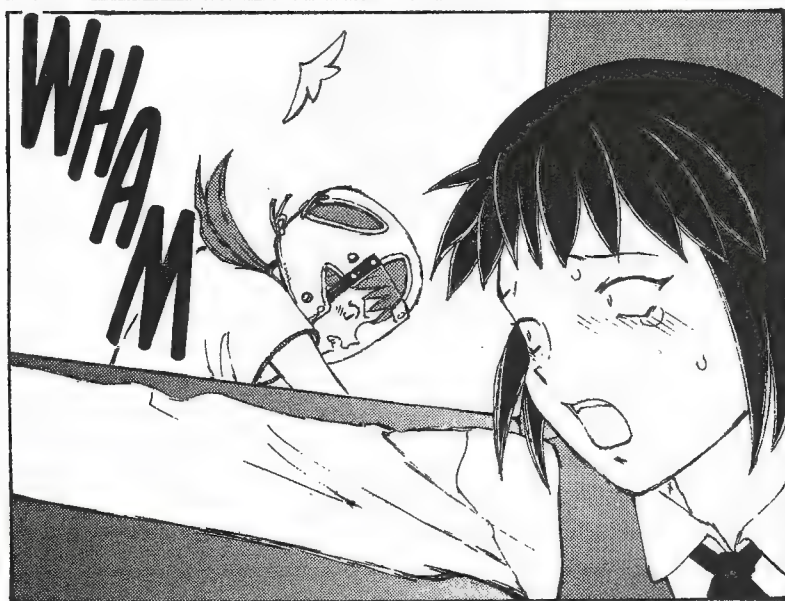
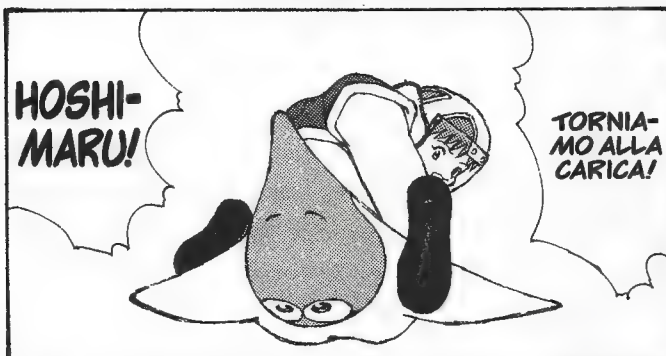
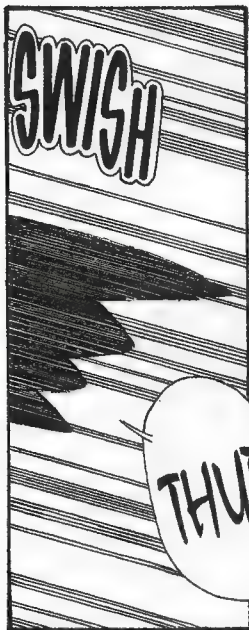
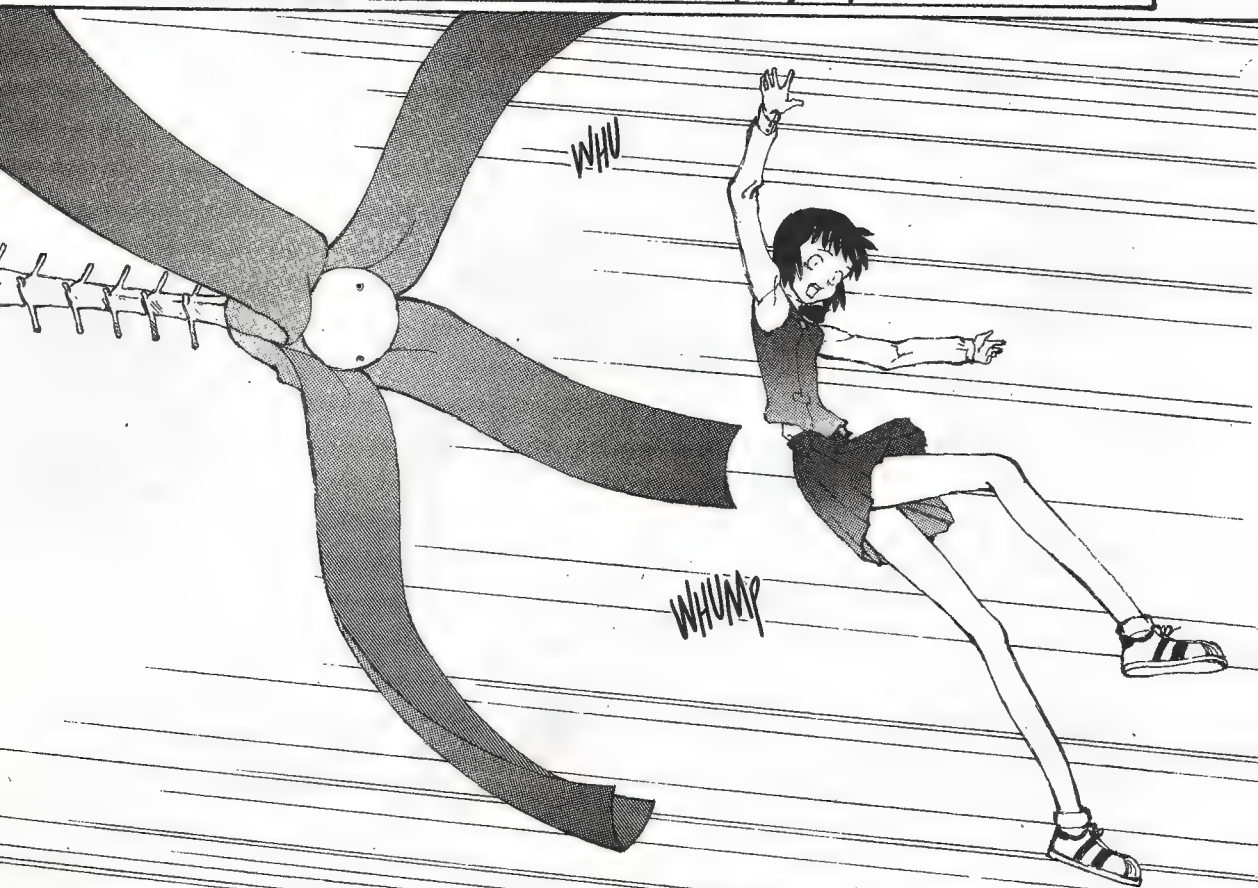
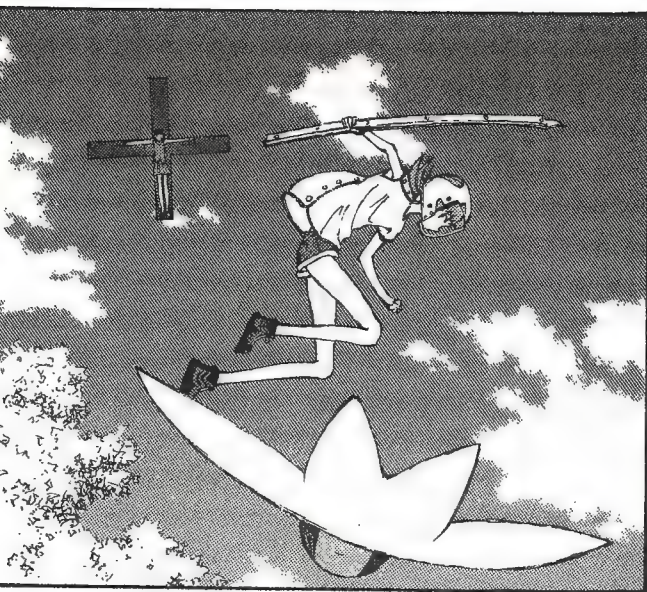
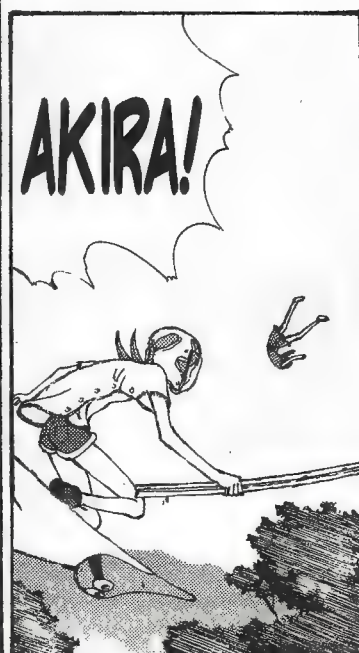
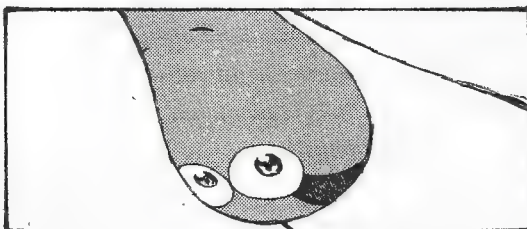
SWISH
THUD

TORNIA-MO ALLA CARICA!
HOSHI-MARU!

YAAH!

WHAM

UGH! MALE-DETTA...

TAP
PTHOY
AH!
WHU
WHUMP

AAAAH!
AKIRA!
HOSHI-
MARU!
CORRI A
SALVARE
AKIRA!
IO MI
ARRAN-
GIO DA
SOLA!
ZOW

WY
UNN
RUSTLE
RUSH RUSH
THUMP

WHA
THUD
THUMF
TU

CLICK
CLICK

SEI RIUSCITO A RIPRENDERE TUTTO?

SÌ, HO GIRATO...
...MA PUÒ DARSI CHE NON SI VEDA PRATICAMENTE NULLA...

QUELLE ERANO...
...PERSONE, VERO?

CRICK

AHI
AHI
AHI...
AKIRA...
T-TU, RAZZA DI MOSTRO...
...FAI PARTE DEL GRUPPO A CUI APPARTENEVA QUEL KOMORI, VERO?
ORA RICORDO!

SI TRATTA DI QUELLA MOCCIO-SETTA...
MA GUARDA CHI SI RIVEDE...

...AL RUOLO DEL-LA PRIMA VITTIMA...
E' PROPRIO ADATTA...

COSA..?
BANG

SBLUSH

CRACK

MA CHE...?
L'HO MANCATA!

BE', NON IMPORTA...
BASTERÀ SPARARE A RIPETIZIONE!

SBLUSH

AH...

CHAK

OH, CAC-CHIO!
AIUTO!
MA CHE GLI PRENDE?!

CLICK

CKA
BANG

PSHOT
TUMP
UGH!
MA... ...COSA?

KBANG
THUD

AHI!

C-COS'È SUCCESSO?
ENTRAMBE LE PISTOLE DI OZAWA SONO ESPLOSE.
BUNGO! CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?!
C-COSA...? MA IO NON...
OZAWA... STA ARRIVANDO...
EH?

KRUSH

BOOM

COBRA PLUS HA DATO IL VIA ALL'ATTACCO.
LA DISPOSIZIONE DELLE UNITÀ DI TERRA È COME PROGRAMMATO.

ORMAI NON POSSIAMO PIÙ TORNARE INDIETRO.

SISTEMEREMO TUTTO PRIMA CHE I MASS MEDIA SI METTANO A FICCANASARE!
NON FAR CADERE LA LINEA COLLEGATA CON IL GENERALE DELL'AVIAZIONE HODA!
MALEDETTO MIYAKO!
AVRÀ INTENZIONE DI GIUSTIFICARSI SOLO CON LA SCUSA DI UN INTERVENTO PER IL MANTENIMENTO DELL'ORDINE PUBBLICO?!

C-COH... COSA... È... S-STATO...?

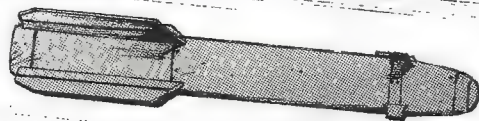
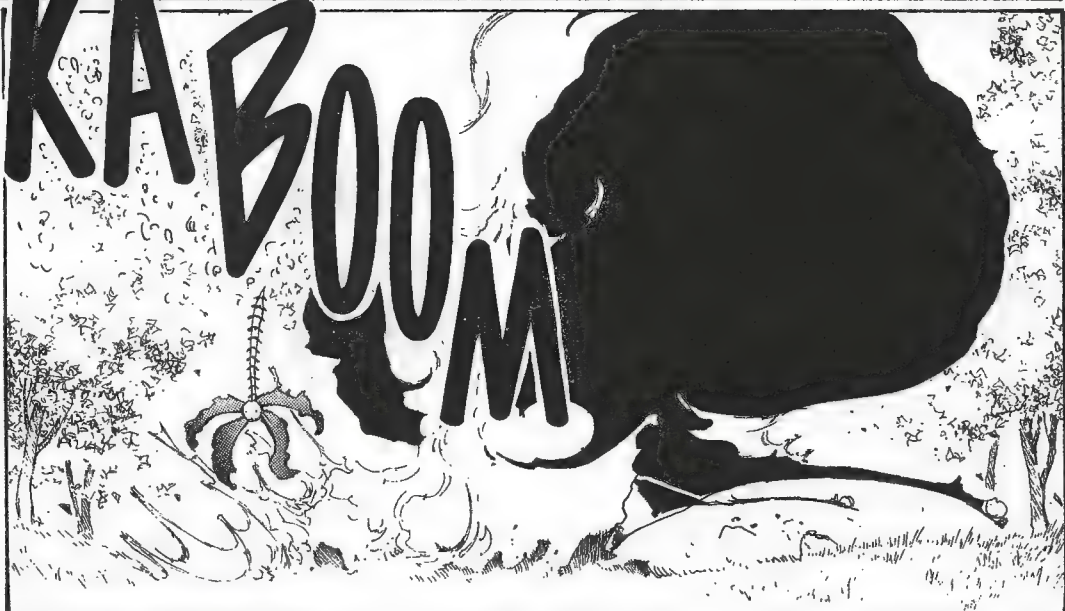
SATOMI!

PROBABILMENTE SI È TRATTATO DEL MISSILE ANTICARRO DI UN ELICOTTERO D'ATTACCO.
IL CORPO DI DIFESA.

LA VUOI PIANTARE DI DIRE SCEMENZE?!

VATTENE VIA DA LÀ, SATOMI!

ANZI, NO... UN HELLFIRE?
UN TOW...?

QUELLO HA UNA GITTATA DI OLTRE SEI CHILOMETRI!
SE È COSÌ, STIAMO RISCHIANDO GROSSO!

KABOOM

HUNF...

DA DOVE ARRIVA-NO?!

PER FAVORE, SATOMI... DEVI NASCONDERTI DA QUALCHE PARTE, ORA! SEI IN SVANTAGGIO!

UGH...

QUI E` IL BAR BAR BAR 5!
ABBIAMO PERSO DI VISTA IL BERSA-GLIO!

BAR BAR BAR 1 E BAR BAR BAR 2, RESTATE IN ATTESA!
BAR BAR BAR 3 E BAR BAR BAR 4, ANDATE AVANTI!

WHUP
WHUP
WHUP

IL CORPO DI DIFESA...

HO L'IM-
PRESSIONE
CHE CI TRO-
VIAMO IN UN
GROSSO
GUAIO...
SARÀ MEGLIO
RECUPERARE
AKIRA IN FRETTA
E SLOGGIARE DI
QUA!

EHI,
HOSHI-
MARU!
DOVE
SEI?
MA DOVE
SARÀ AT-
TERRATA?

RUSTLE
RUSTLE

ALTOLÀ!

ALZA LE
MANI SOPRA
LA TESTA E
NON...

...UNA RAGAZZINA?

EH?

...NON LI PERDONERÒ MAI...

VORREI CHE LO SOTTOMETTESSE COME SI DEVE...

NON PUÒ FARE UNA COSA DEL GENERE!
MA CHE DICI, TAKANO?

AVANTI, SATOMI... ABBASSA L'INTENSITÀ DEL TUO COLLEGAMENTO CON AMAPOLA...
LA TUA MENTE NON PUÒ RESISTERE A LUNGO A UNO STRESS PSICOFISICO DEL GENERE...

NEANCH'IO SOPPORTEREI DI ESSERE SFRUTTATA DA UN CUCCIOLO DI DRAGO!
SÌ, LO SO, LO SO!

SONO ARRIVATI I DATI DALL'AWACS.
HANNO CAPTATO IL PRESUNTO BERSAGLIO.
LA DISTANZA DAL BAR BAR BAR 4 È DI MILLE METRI.
UNA FORMAZIONE D'INTERCETTAZIONE...
IL BAR BAR BAR 5 E IL BAR BAR BAR 3 CONTINUANO A CERCARE IL NEMICO.
IL BAR BAR BAR 4 È DI SUPPORTO.

NON AVRÒ PROBLEMI USANDO QUESTO?
TRA LE ARMI CHE HAI IMPARATO A USARE, QUESTA È **L'UNICA** CHE TI PUÒ ESSERE UTILE ORA, SATOMI!

COMUNQUE SIA, **EVITA** DI RESTARE FERMA IN UN PUNTO!
E CERCA IL COMBATTIMENTO **RAVVICINATO!**

INOLTRE, METTITI IL PIÙ POSSIBILE A EST, RISPETTO AGLI AVVERSARI!
VI TROVATE NEI PRESSI DI UNA CITTÀ!

OH, BASTA!
VUOI FINIRLA CON TUTTE QUESTE RACCOMANDAZIONI?!
AH, SÌ, E POI...
POCO FA ERO SOLO UN PO' DISTRATTA...

CERCATE DI BLOCCARLO!

QUI E' IL BAR BAR BAR 4! IL NEMICO E' DI FRONTE A NOI!

RICE-VUTO!

WHIINNN

BRAHM

THUDD
TWINNN

UGH!

RUSTLE

IL BERSAGLIO E` PRECIPITATO!
CAMBIEREMO LA POSIZIONE DA OCCUPARE!

AH!

KA CHAK

DOVREI RINGRAZIARLI PER QUELLO CHE MI HANNO FATTO POCO FA...

CLICK

CHACK
CHACK

MA...
...CO-SA...?!

CLICK

BRAT RAT RAT
WRAK
RAT
RAT
WRAK

AAH!

BRAT
RAT RAT RAT
WRAK WRAK
WRAK

IL BAR BAR BAR 5 HA ATTIVATO IL SISTEMA DI GUIDA AU-TOMATICA DEI MISSILI ANTIAEREI!
BAR BAR BAR 4, POTETE RITIRARVI!

IL NOSTRO MITRAGLIATORE E' IN FASE DI RAFFREDDA-MENTO CANNA.
RICEVUTO!

SATOMI!
UAH...
GHAAH...
S-SUDO... C-COSA FACCIAMO?!
ALLO STATO ATTUALE, L'EQUIPAGGIAMENTO DI OZAWA NON E` UTILIZZABILE.

BTHUMF

THOOM

SE CONTINUA COSÌ...
S-SUDO... AIUTA SATOMI, PER FAVORE...

AARGH!
OOAAH!

RESTERÀ MUTILATA O INVALIDA PER TUTTA LA VITA!
...RISCHIA IL PEGGIO!

NON HAI PIÙ NEMMENO LA PERCEZIONE CORRETTA DELLO SPAZIO ATTORNO AD AMAPOLA! COME PUOI COMBATTERE?!
VA' VIA DA LÀ, SATOMI! SCAPPA!
...SIGNORINA...
DEVI DARTI DA FARE...

YAAAAH...
...HAA!
MMP
WHU
THUD

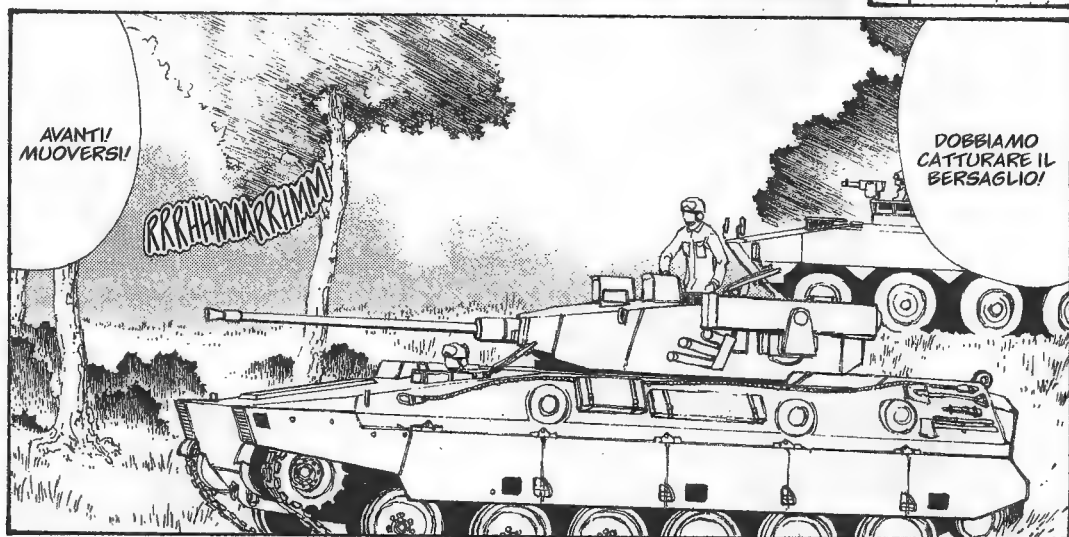
WHUP
SKIP
WHACK
RIP
SZOCK

THUMP

TU THUD'
IL BAR BAR BAR 4 HA DOVUTO EFFETTUARE UN ATTERRAGGIO D'EMERGENZA!
RECUPERATE L'EQUIPAGGIO!
BAR BAR BAR 3, OCCUPATEVI DELLA COPERTURA DALL'ALTO!

IL BERSAGLIO HA CESSATO OGNI ATTIVITÀ!

COBRA, CONTINUATE A SORVEGLIARE IL BERSAGLIO!
FATE AVANZARE LE UNITÀ DI TERRA!

WROOM

AVANTI! MUOVERSI!
RRRHHMMRRHMM
DOBBIAMO CATTURARE IL BERSAGLIO!

EHM...

AKIRA!

ORA SAPPIAMO ALMENO IL SUO NOME.
OH, FINAL-MENTE...

UH

E TU?
ERAVAMO UN PO' IN DIFFICOLTÀ. PARE CHE NON ABBIA ALCUNA VOGLIA DI PARLARE CON NOI.

TAKANO.

IO PULIRÒ PER BENE OZAWA.

VA' A COMPRARE QUALCHE VESTITO DI RICAMBIO AL CENTRO COMMERCIALE QUI VICINO.
S-SÌ...?

ECCO...
COSA...? MA...

...IL SESSO E TUTTO CIO' CHE COMPORTA...

...AL MOMENTO MI E' DEL TUTTO INDIFFERENTE.

IO MI CHIAMO WATANABE.
PIACERE DI CONO-SCERVI.

AVREI MOLTE COSE DI CUI PARLARE CON VOI...
...MA PARE CHE IO NON PIACCIA MOLTO ALLA TUA AMICA...

TU, INVECE, MI SEMBRI PIUTTOSTO VISPA.

IO... LE CHIEDO... SCUSA...

CO...?

FLIP

...

EHI!

GRAB

NO!
AKIRA!

WHUP
FLIP

AH!
KLAK

FLIP

AKIRA!

RRK

KRR

AKIRA!
BANG
HANF
HANF
HANF
D-DOV'E' SUDO...?

HAI FATTO PRESTO, TAKANO.

THUMF

AH... E-ECCO LA ROBA CHE HO COMPRATO...

GRAZIE.

I-IO...
...LI LASCERÒ QUI...
È TUTTO QUI?
BE', ECCO... CIOÈ...
LA BIANCHERIA INTIMA...
SENTI...
...POTRESTI TORNARE AL CENTRO COMMERCIALE?
COME?
OZAWA...
...HA LE SUE COSE.

CLICK
OH?
AAH!
NO...

AKIRA...
SLAP
VEDIAMO DI STARE UN PO' SU COL MORALE, EH?
IO NON SO IN COSA SIATE COINVOLTE...
...NE' IN CHE MODO...
...E NE' PERCHE' VI TROVIATE QUI.
QUINDI NON PRETENDO DI CAPIRE LE DIFFICOLTA' IN CUI VI TROVATE O QUANTO VI STIANO FACENDO SOFFRIRE.

MA SE HAI IL CORAGGIO DI SCEGLIERE LA MORTE IN QUALSIASI MOMENTO...

...PERCHE` NON FARE ALMENO UN TENTATIVO E PROVARE A VIVERE ANCORA PER UN PO'?

BANG
GLUP

VUOI USARLA?

BENE, RITIRIA-MOCI!
COMUNICALO ALLA SEDE CENTRALE!

IL PLOTONE COMANDATO DAL SOTTOTENENTE WATANABE HA FERMATO...
...I DUE PRESUNTI INTERES-SATI.

COSA?
DAVVERO?
E CHI SONO?

DICONO CHE SI TRATTA DI DUE MINORENNI.

CHE DICI...?
MINO-RENNI?!

E IL BER-SAGLIO?
LA SQUADRA NUMERO 2 IN ASSETTO DI BATTAGLIA SI È AVVICINATA. IL PLOTONE DEL GENIO SI STA PREPARANDO PER LE OPE-RAZIONI.

BENE.

AL MINIMO MOVIMENTO SOSPETTO, SPARATE.
USATE QUALSIASI TIPO DI AR-MA, SENZA RISPARMIO.

COME FA A ESSERE ANCORA VIVO DOPO L'ATTACCO DI UN COBRA PLUS?
MA CHE DIAVOLO E' QUELL'AFFARE?

SEMBRA ADDIRITTURA CHE STIA RECUPERANDO LA SUA FORMA.

NO, LUI È MEGLIO CHE RESTI IMMOBILE SENZA FARSI NOTARE...
HOSHI-MARU...

SE CI LASCIAMO PORTARE VIA COSÌ, FINIREMO SICURAMENTE NEI GUAI...
CHE FACCIO?
E ADES-SO?

SU, SALITE!

AH!
AH...

RATTLE

WHUP WHUP
WHUP WHUP

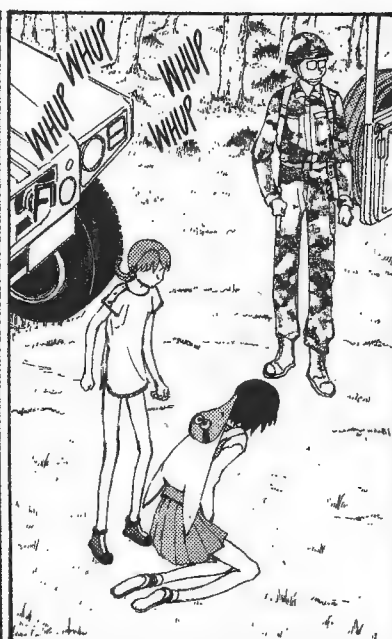
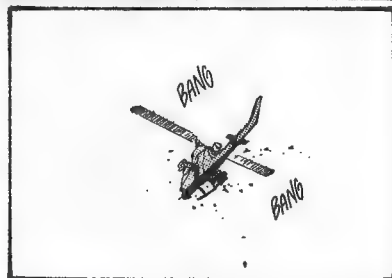
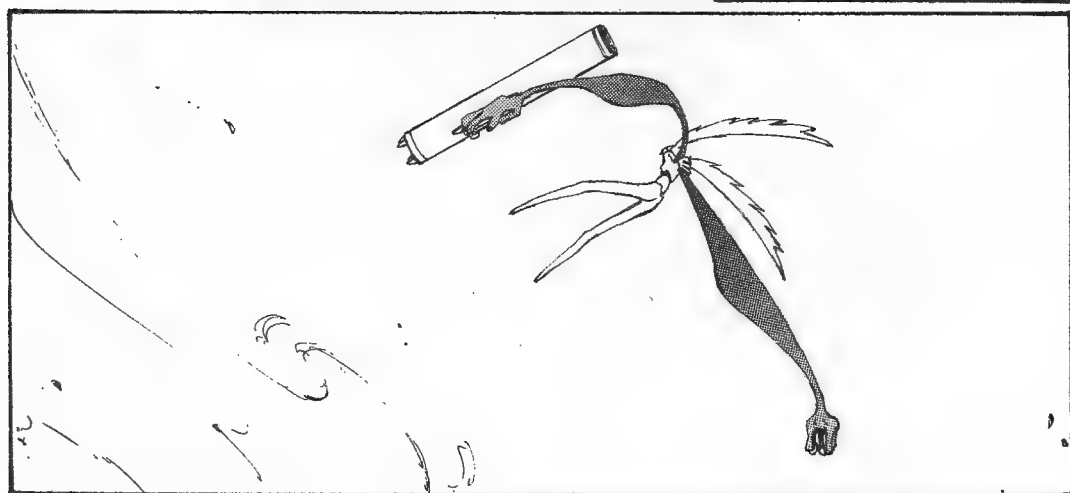
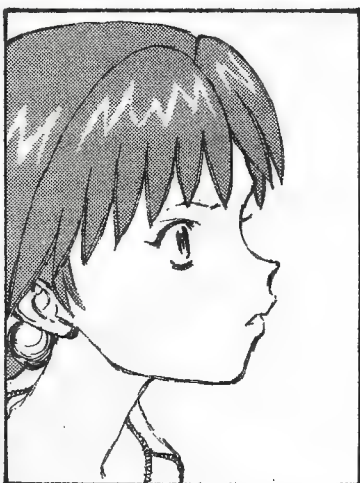
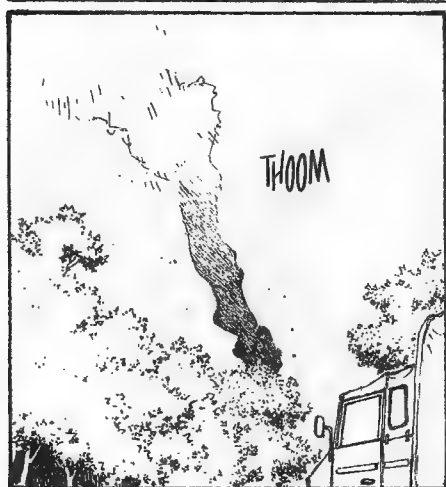
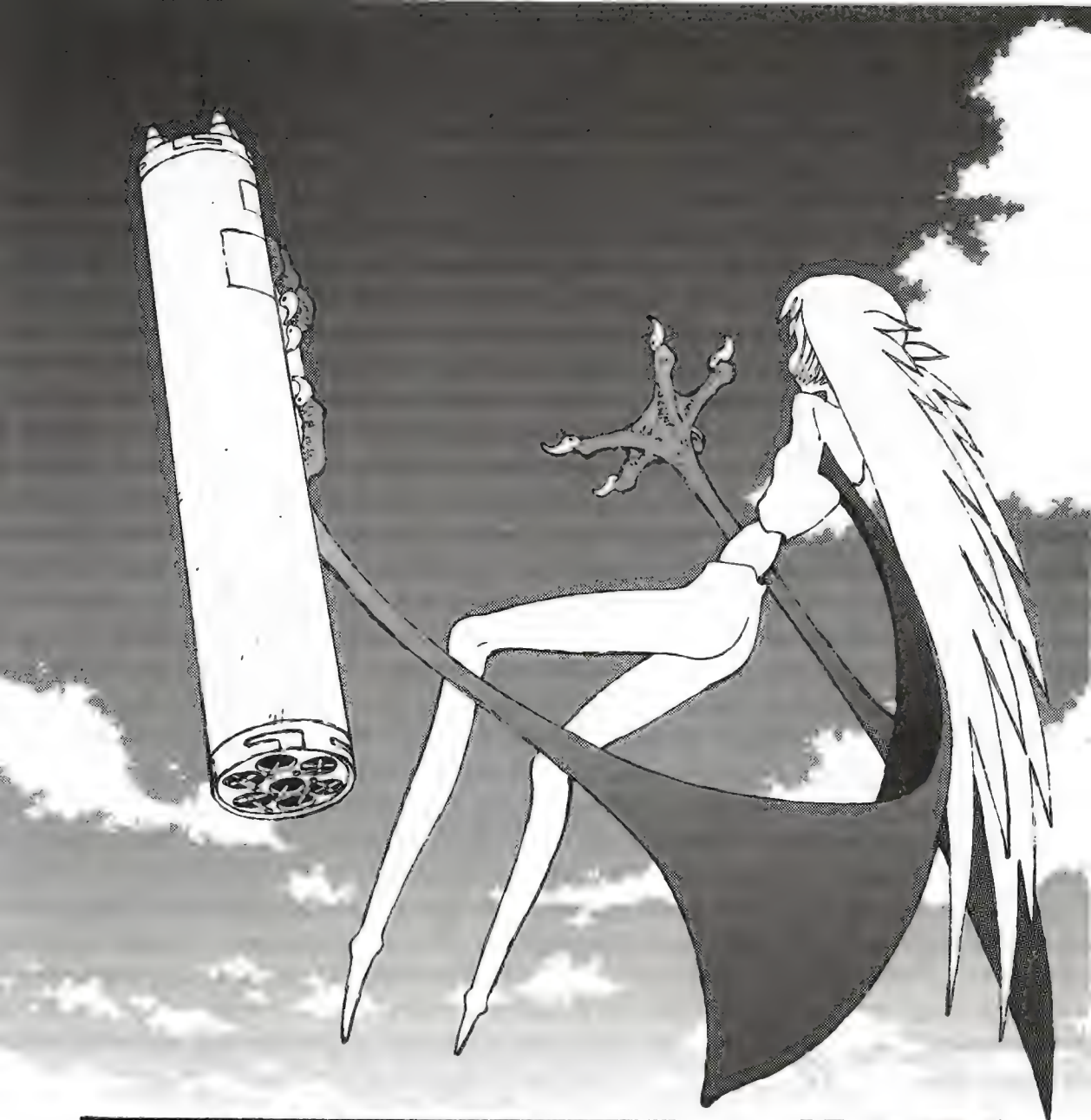
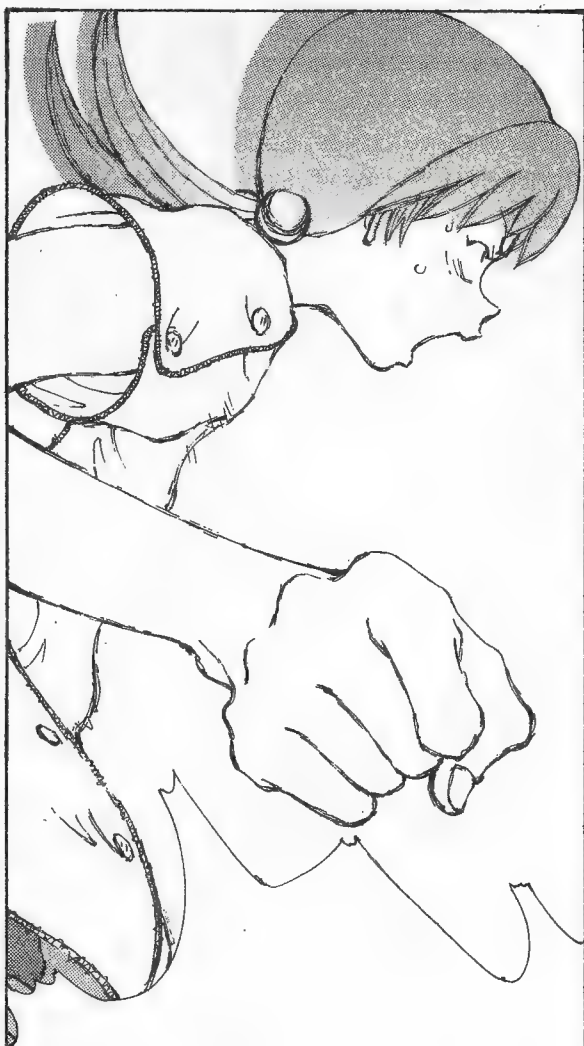
AKIRA! COSA TI SUCCEDE?
UH...

WHUP WHUP WHUP

HANNO SISTEMATO TUTTO ANCHE LAGGIU'?

BANG
BANG

BRAHM

COSA?!
THOOM

HOSHI...
UN...
...ANGELO...

È QUELLO CHE HA FATTO PRECIPITARE L'AEREO DI PAPÀ! ATTACCALO!

HOSHIMARU!

IL BAR BAR BAR 3 E` STATO ABBATTUTO!
COSA?! E DA CHI?!
ABBIAMO UN TERZO OGGETTO VOLANTE NON IDENTIFICATO!
CONTROLLA SUBITO! CHI L'HA COLPITO?
HANF
HANF

SZTOCK

WHUP
BA
BA
BA
BANG
BOOM
BOOM
BOOM
CHAK
WHINN

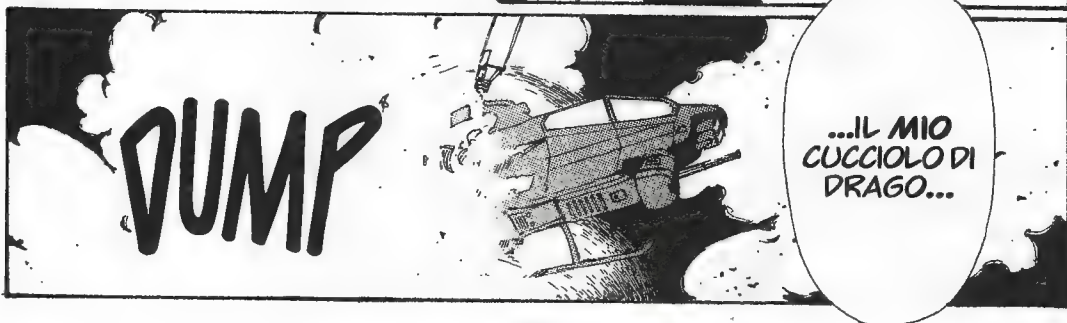
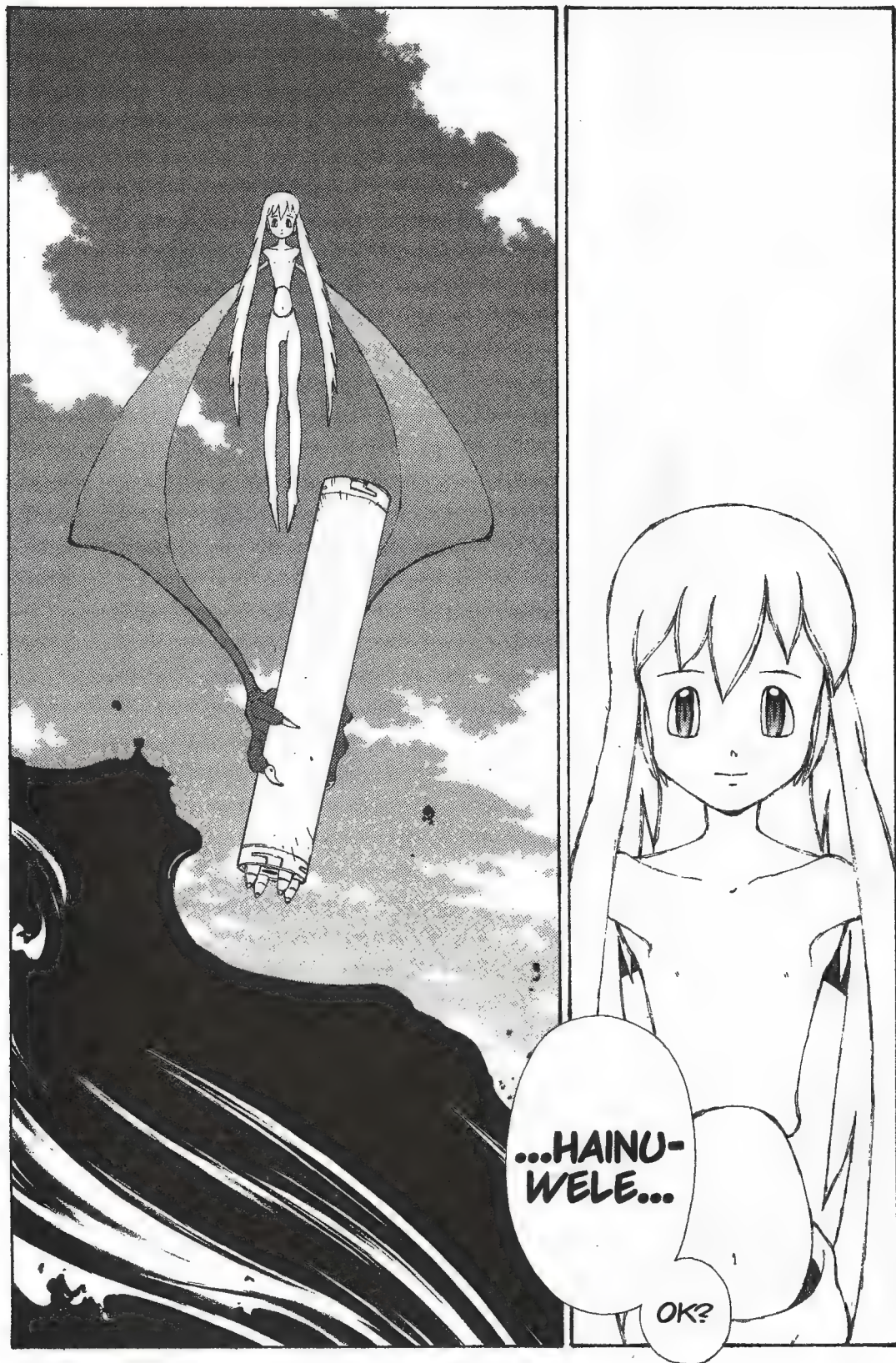
NON MUOVERTI!
TI SEMBRA IL CASO DI PUNTARE UNA COSA DEL GENERE ADDOSSO A UNA RAGAZZINA?
PIANTALA!
E COSÌ... QUELLO SAREBBE IL VOSTRO SEGRETO?!
CHI?
STA ARRIVANDO...
AH...

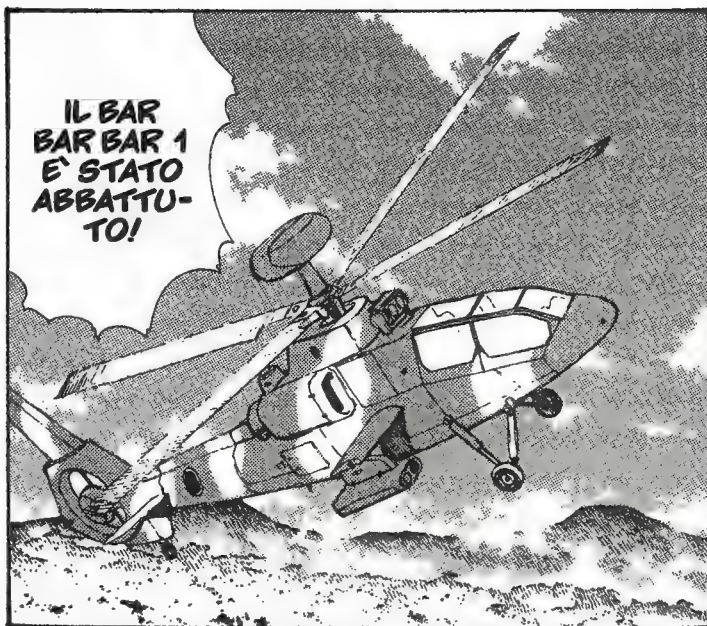
CIAO, PRINCI-PESSE...
SPERO CHE SIATE DI BUON UMORE...
EHI!
COSA?!
ALLORA SEI TU!
WHUMP

WHUMP

LO SAPEVO! LO SAPEVO!

QUEL MOSTRO A FORMA DI ANGELO E` TUO!

八戸薬局
HO COMPRATO TUTTO...
ANCHE LE MUTANDINE ADEGUATE...
AH, GRAZIE.
INOLTRE...
...HO FATTO INTERVENIRE...
...IL MIO CUCCIOLO DI DRAGO...
DUMP

...HAINU-
WELE...
OK?

BE'...
...TRATTANDOSI DEL TUO CUCCIOLO DI DRAGO, RIUSCIRÀ A TORNARE QUI IN UNA DECINA DI MINUTI, TAKANO...
TI CHIEDO SCUSA SE HO DECISO DI INTERVENIRE DI TESTA MIA...
IN FONDO, FA PARTE DELLA COMMEDIA...
NO, NON TI PREOCCUPARE...
QUESTO È IL TUO RUOLO, TAKANO...

IL BAR BAR BAR 1 È STATO ABBATTUTO!

MALEDIZIONE!
AGLI ALTRI DUE ELICOTTERI! MANTENETEVI A VOLO RADENTE!
TENETEVI FUORI PORTATA...
...E CHIAMATE LA SQUADRA ANTIAEREA!

CHE DIAVOLO È QUEL CUCCIOLO DI DRAGO SOTTOSVILUPPATO?

SEMBRA CHE SIA COLLEGATO A QUELLA RAGAZZINA.
È UN OSPITE IMPREVISTO.
COS'HAI INTENZIONE DI FARE?

NON C'È BISOGNO DI DARGLI TROPPA IMPORTANZA.

SAREMO IN GRADO DI SCOPRIRE LA SUA IDENTITÀ ATTRAVERSO SAKURA.

ALLORA RECUPERERÒ AMAPOLA E MI LIBERERÒ DI LORO.

VA BENE?

SÌ.

VA BENE.

SATOMI...

È SEMPRE COSÌ...
BUNGO... TU...

NON HO BISOGNO DI ESSERE SALVATA DA TE...
IO NON MI LASCERÒ SCONFIGGERE DA UNA COSA DEL GENERE...

QUESTI ABITI...
MA COME...?

MA NO, NO! FIGURATI SE SONO STATO IO!

AH...

RIEN-
TRIAMO...
SATO-
MI...

...NON
POSSO
PROPRIO!
NON POSSO
LASCIARE CHE
FINISCA TUT-
TO COSÌ...

RATTLE
FLUP
AH!
IL BERSAGLIO HA RIPRESO A MUOVERSI!
PREPARATEVI A FAR FUOCO!
FUOCO!
DUDUMP
DUMP
THUMP
THUMP
THUMP

CESSATE
IL FUOCO!

THOOM
SIGNORA, LE HO PORTATO LE MELANZANE CHE ABBIAMO COLTIVATO NOI...
TOBACCO
OH, GRAZIE... NON DOVEVA DISTURBARSI ANCHE STAVOLTA...
LE METTERÒ SUBITO IN SALAMOIA CON LA CRUSCA DI RISO E IL SALE!
THOOM
OGGI I SOLDATI STANNO FACENDO DELLE ESERCITAZIONI UN PO' RUMOROSE...
GIÀ...

DUMP DUMP
DUMP

IL SECONDO BERSAGLIO SI SPOSTA VERSO IL PRIMO!

DUMP
DUMP
DUMP

KLANK

WHISSSSS

DUMP
DUMP
DUMP

NON HA SENSO COMBATTERE TRA CUCCIOLI DI DRAGO!
CHE COC-CIUTO...

AH!

SPLAT

WHUMP

BACRACK

AAAH!
CRACK
CRACK
GRAB
WHISSS

KLA
NK

FUP

THUDD

DUMP
DUMP
WHISSSS
BUTHOOM

FLASH
WHUP
CI HA SCO-PERTO!
VIA, VIA DI QUI!

THOOM

AAUGRR... SBLORRG ARFF... GNAO...GRUNT!

OOPS!

CARBONE'S TWINS

PANEROTO CHEF

‹MI ERO DIMENTICATO DI VIRGOLETTARE IL TESTO TRADOTTO... COMUNQUE...›

‹SONO ANDATI A BOLOGNA...›

‹...INVITATI ALL'INAUGURAZIONE DI UN SUSHI CAFE'.›

‹COSI' OGGI VE LA SPIEGO IO LA RICETTA!›

PIATTO DEL GIORNO:

TEPPAN-YAKI

INGREDIENTI:

IN PRATICA SONO CARNI, PESCE E VERDURE GRIGLIATE SU UNA PIASTRA SPECIALE CHIAMATA TEPPAN.
PER 8 PERSONE:
8 GAMBERONI
500 G DI CAPESANTE
500 G DI PETTO DI POLLO
500 G DI FILETTO DI MANZO
2 CIPOLLE MEDIE
1 PEZZETTO DI GRASSO DI ROGNONE
300 G DI GERMOGLI DI SOIA
POI AGLIO, SALE E PEPE NERO.
PER ACCOMPAGNAMENTO:
SALSA DI SOIA CHIARA,
4 CIPOLLINE TRITATE,
3 LIMONI, SALE E PEPE.
PER LA SALSA PONZA:
4 CUCCHIAI DI SUCCO DI LIMONE, DI SALSA DI SOIA E DI BRODO NIBAN DASHI.

‹VI PRESENTO IL MIO ASSISTENTE!›

BURDU

ET VOILA'!

* LUI ABBAIA SOLTANTO.

SE VI PIACE BURDU SCRIVETE A KAPPA MAGAZINE! GABOS

ATTENZIONE, AMICI! DA MAGGIO I GEMELLI PIETRO E PAOLO E GLI ALTRI PROTAGONISTI DI "LONDON SUSHI" TORNANO IN TUTTE LE LIBRERIE SU "MONDO NAIF" 13 CON UN'INTERA MINISERIE A FUMETTI A LORO DEDICATA!

SANCTUARY
SOLO SU POINT BREAK

10107
9 771129 984007